
MANGA
NOTICIAS – CÓMICS – PASATIEMPOS – OPINIÓN – PÓSTERS – HENTAI
Año 5 - Número 42 - Incluye CD-ROM - 4,80 €
Minami
HARRY POTTER
Te contamos el final del 5º libro
Utena
Card Captor Sakura
ONE PIECE
Vuelve...
Gran Hermanotaku 3
y además...
Las jornadas del verano, entrevista exclusiva a Kenji Kawai, Tsubasa Reservoir Chronicle, Astro Boy, El Campeón, Doraemon, ¡y muchísimo más!
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS
00042
8 414090 223881
OPERACIÓN FRIKI – LABORATORIO CIENTÍFICO – CORREO – CARÁTULAS

UN NUEVO CURSO



El verano y las vacaciones han terminado. Empieza un nuevo curso, y no sólo en el cole, insti o universidad. Ya he mencionado varias veces que Septiembre es el comienzo del año editorial: es cuando salen todas las colecciones en fascículos o entregas, y es cuando todas las publicaciones se ponen serias otra vez tras el relax veraniego.


Empieza un nuevo curso. Pero tranquilos, que los cursos de Minami los dan profesoras así...

Y Minami no es una excepción, tras los números "veraniegos", en los que la cosa como en todas partes se relaja un poco, toca ponerse las pilas de nuevo, algo que se notará sobre todo a partir del próximo número, pues este que estás leyendo en realidad se ha realizado en Agosto (sí, casi no hemos tenido vacaciones para poder seguir con vosotros, snif) y había escasez de material para comentar dado el bajón que también el manga y anime sufre en verano. Aunque en realidad nos ha venido bien, porque este mes teníamos aluvión de temas relacionados, como por ejemplo eventos, y además muchísimas nuevas ideas (casi parecemos un coleccionable, con tantas primeras entregas de sección justo ahora ^__^), y las que quedan, porque aún nos hemos dejado alguna por falta de espacio. Así, al final definitivo de Operación Friki y el comienzo de Operación Friki 2 se suma el esperadísimo retorno de Gran Hermanotaku, algo que nos llevabais pidiendo mucho tiempo. Sin mencionar secciones como "Frikis sin dinero", "Japón práctico" (aunque esta última comenzará el mes que viene) o extras puntuales como la entrevista exclusiva nada menos que a un compositor de la talla de Kenji Kawai.

Además, todo parece indicar que se avecinan buenos tiempos para nuestra afición, pues tras el bajoncillo que ha habido últimamente (no ha habido ningún "boom" de ninguna serie después de Shin-chan, y esto ya fue hace bastante) varios canales gratuitos anuncian diversas series que sin duda atraerán a nuevo público, que una vez se inicie encontrará un maravilloso elenco de mangas con los que engancharse definitivamente, pues las novedades se siguen sucediendo sin descanso. Si olvidar que las pelis de superhéroes han atraído al mundo del cómic a numerosa sangre nueva, que quizá en el proceso descubra también el manga. Y nosotros estaremos ahí para guiar a estos nuevos aficionados, pues ya sabéis que una de las principales misiones de Minami es la de reclutar nuevos adeptos para esta nuestra amada religión (espero que esto no lo lea ningún espabilado de ninguna APA o similares de esos que no tienen cerebro para entenderlo, no sea que se lo tome al pie de la letra y nos lleve a algún programa de esos cutres de marujas clamando que somos una secta satánica o algo por el estilo (bueno, al fin y al cabo, ya nos ha acusado de ser una revista satánica, así que estamos acostumbrados...)).

Ah, y no conviene olvidar que de aquí a nada tenemos encima el Salón del Manga de Barcelona, el evento manga por excelencia en nuestro país, en el que como de costumbre habrá nueva explosión de títulos. Y como siempre, hemos ayudado en todo lo que hemos podido para que los visitantes se lo pasen de miedo (tenéis más datos en las noticias). ¡¡Allí nos veremos!!

No contentos con todo eso, renovamos también redactores, pues aunque tenemos un equipo envidiable, el tiempo va desgastando, y viene bien que de vez en cuando algunos de los veteranos puedan descansar para así regresar después con renovadas ganas e ilusión. Algo que, obviamente, no le falta a los que acaban de llegar a la fiesta.

Sin embargo, también tenemos que decir adiós, en este caso a Nescafe, la persona que lleva haciendo los CDs de Minami desde hace ya ni me acuerdo el tiempo. En mi sección de opinión le he dejado un hueco para despedirse personalmente.

Por cierto, seguro que echáis de menos a la "Chica Minami del mes", pero es que cuando escribo esto aún no ha salido a la venta el número 41 en el que se ofrecen las fotos que teníamos y se comenta que es un espacio abierto. Paciencia, paciencia, que todo llegará... Porque estoy seguro de que en nuestra afición hay chicas más que de sobra para demostrar a todos los extranjeros que lean Minami (y son unos cuantos, os lo aseguro) que las españolas son las más guapas y sexys de todo el mundo mundial. Bueno, claro, y si algún chico se anima también tendrá su hueco, pero huelga decir que yo prefiero chicas ^__^U. La oferta es extensible a todo el mundillo hispanoamericano, e incluso a los no hispanoparlantes que compren la revista, a ver si ahora aún me van a acusar de racista, xenófobo o alguna patochada así...

Y el mes que viene, por supuesto, más.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Tranquilas, chicas, no os saltéis las clases sólo para comprar Minami. La educación es importante, ya compraréis Minami después, que ya se dijo hace poco que en vista del éxito habíamos aumentado la tirada para que nadie se quedara sin su ejemplar.

Minami

AÑO 5 – NÚMERO 42

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo y Dani "Argonath"
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos: Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
ONE PIECE

AGRADECIMIENTOS...



Glénat




MangaLine
NORMA Editorial




















NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Y mientras media España sigue de vacaciones, en Minami nos seguimos dedicando a recopilar, averiguar, confirmar y desmentir las noticias del mes para que, como siempre, tengáis vuestra ración mensual. Vamos allá.

Manga y publicaciones impresas (España)

Como el Salón del Manga de Barcelona está a la vuelta de la esquina y a pesar de que muchas de las novedades que nos depara ya han sido mencionadas en Minami, este mes os hemos preparado una guía de lanzamientos bien clarita para que os podáis ir confeccionando vuestra lista de la compra. De hecho, es tanto el texto que quizá estas noticias no tengan demasiadas imágenes y resultará un tanto mazacote, espero que sepáis comprenderlo, al fin y al cabo lo que cuenta es la información ^_^U

Editorial Planeta

Para el Salón tienen previstas estas novedades: **Manos entrelazadas** (Kono te wo hanasanai), de *Miho Obana* (**Kodomo no omocha**): miniserie de dos tomos al precio de 6,95 cada uno que cuenta la historia de *Kou*, quien, junto a su hermano mayor, regenta la tienda familiar que heredaron de sus padres. A pesar del tiempo transcurrido, *Kou* recuerda en todo momento a su primer amor, *Yukako*, de la que tuvo que separarse repentinamente. Por fin, tendrá ocasión de reencontrarse con *Yukako*, una *Yukako* muy cambiada... Para más datos, el artículo del número anterior.

El lobo solitario y su cachorro (Kozure Okami / Lone wolf and cub), de *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima*. Serie de veintiocho tomos de más de 400 páginas (generalmente autoconclusivos), de los que inicialmente se publicarán los diez primeros a 10,95 cada uno. Este prestigioso título adulto de temática histórica e internacionalmente reconocido llegó a inspirar a, entre otros, *Frank Miller* (autor de varias de las cubiertas de esta edición) o a *Max Allan Collins* a la hora de escribir **Camino a la perdición**.

Fénix - El pájaro de fuego (de *Osamu Tezuka*) es otra de las sagas que componen esta gran obra del gran *Tezuka*. Se compone de dos tomos, que se suman a la primera saga de **Fénix** publicada anteriormente por Planeta. Se venderán al precio de 7,5 cada uno.

Tokyo Babylon (de *Clamp*). A pesar de que, hace ya años, la edición en formato cómic-book de esta interesante obra sobre ciencia-ficción, entes malignos, batallas y sangre al más puro estilo *Clamp* fuera cancelada, ahora es recuperada en formato tomo. Serán un total de siete.

Planeta ha anunciado asimismo que tiene previsto editar otro de los arcos argumenales de **Fénix** (compuesto nuevamente por dos tomos) a comienzos del verano de 2004. Y están estudiando también una reedición de **Somos chicos de menta** (de *Wataru Yoshizumi*) en formato tomo, si bien aún no está confirmado.

Ediciones Glénat

Astro Boy (Tetsuwan Atom), de *Osamu Tezuka*. Llega el famoso superhéroe que ha sido emitido en las televisiones de medio mundo, pero del que aún no habíamos visto nada en España. Todo un clásico y, además, es de *Tezuka*. Más datos en este mismo número.

Ceres, la leyenda celestial (Ayashi no Ceres), de *Yuu Watase*, coincidiendo con el final de la publicación de **Fushigi Yuugi** (de la misma autora). Y, también coincidiendo con este hecho, traerán -de cara al Salón- el libro de ilustraciones de **Fushigi Yuugi**. Muy sugerente, ¿no?

Midori, la niña de las camelias (Shojo Tsubaki), de *Suehiro Maruo*. Un peculiar título que ya ha sido publicado en otros países europeos en el cual lo absurdo y lo atroz quedan envueltos en un grotesco surrealismo para quedar genialmente plasmados, con la presencia de algunos toques de erotismo. Tomo único, 160 páginas.

Lunatic lovers, otro trabajo de *Suehiro Maruo* compuesto por seis historias cortas con el estilo tan característico y habitual (y fuerte) de este autor. Tomo único, 200 páginas.

Say Hello to Black Jack, de *Syuho Sato*, en la que el autor pone en tela de juicio el sistema sanitario japonés, y que tiene tanto éxito en Japón que ya existe adaptación televisiva del mismo en imagen real. Además, está el aliciente de que España es el primer país del mundo donde se publica (tras Japón, obviamente).

Yami No Matsuei, de *Yoko Matsushita*. Se trata de un shojo manga repleto de magia, romances y fantasía.

Card Captor Sakura Art Book 3, de *Clamp*. Poco que decir al respecto, sólo que será 160 páginas a todo color.

Desgraciadamente, no se ha podido confirmar que para el salón vaya a estar **Noise**, de *Tsutomu Nihei* (**Blame**), otro tomo autoconclusivo donde se nos narra una serie de relatos cortos cuyos personajes y cuyos argumentos serían posteriormente reciclados por *Nihei* para crear la exitosa **Blame**. Aunque, si no sale para el salón, seguramente estaría para el mes de noviembre.

Por otra parte, desmentimos la publicación de la obra **Alice 19th** (también de *Yuu Watase*) de la que os hablábamos en números anteriores. Igualmente, por el momento desmentimos los rumores que podáis haber oído sobre la publicación de **Maison Ikkoku** o cualquier otra obra de *Rumiko Takahashi* por parte de esta editorial. Y siguiendo con los desmentidos, desgraciadamente **G.T.O.** es otra de las obras que de momento nada de nada.
Asimismo, os informamos de que Glénat se ha mostrado interesada por editar el libro de ilustraciones de **Sailor Moon**, si bien esto por el momento es una posibilidad remota.

Norma Editorial

Si bien en el momento de redactar estas líneas no hemos podido confirmar el formato ni la fecha de publicación de estos títulos (insistimos: el hemisferio norte en su conjunto está ahora mismo en la playa), intuimos que la editorial procurará ponerlos a la venta durante la celebración del Salón o en las semanas siguientes.

Batman, hijo de los sueños, de *Kia Asamiya*. Se trata de uno de los últimos trabajos del conocido *Kia Asamiya*, que últimamente viene trabajando para la industria del cómic americana. Esta versión manga del popular hombre murciélago ha sido publicada en EE.UU. recientemente y ha gozado de una gran aceptación.

Los caballeros del mundo Mon (Tengai Mon Colle Knights, manga realizado por *Satoru Akahori*, *Katsumi Hasegawa*, y *Hideaki Nishikawa*, sobre el juego de cartas "Monster Collection"). La serie de anime homónima que emite Fox Kids desde hace meses, pero en formato impreso.

Hellsing, de *Kouta Hirano*, un título que combina el terror con la fantasía y la aventura y que nos adentra en un mundo de vampiros.

También es muy probable que editen otros títulos como **Kamikaze** (de *Satoshi Shiki*; se trata de otro shonen manga sobre poderes sobrenaturales, monstruos y batallas) y **Spiral** (de *Mizuno Eita*; este título destaca por el continuo suspense en que mantiene al lector, la incertidumbre y el misterio que envuelve a la historia y los puntuales toques de humor que aligeran esa carga de suspense), pero dado que no hemos podido confirmarlo, lo dejaremos sólo como un "rumor".
Por supuesto, también siguen en publicación o pendientes de ello la reedición de **Pesadillas** (de *Katsuhiro Otomo*), **Rahxephon** (de *Yutaka Izibuchi* y *Takeaki Momose*), **Lawful Drug** (de *Clamp*) y **Black Lagoon** (de *Rei Hiroe*), novedades todas ellas comentadas ampliamente en las últimas Minamis.

Editorial Ivrea

Más de lo mismo: sabemos que tienen algún título en preparación, pero no os podemos confirmar si los lanzarán en el salón ni si en este lan-

zarán alguno más... De momento, volveremos a reseñar la información de la que disponemos y es que Ivrea tiene previsto editar la miniserie **Boys Be... L Co Op**, secuela de la serie original de **Boys Be...** y compuesta por un total de seis tomos; y también Slayers Special, siguiendo con la racha que de esta serie llevan y para sustituir a la anterior serie de esta gran saga. Pero mientras, siguen sus series en curso, con por ejemplo **DNAngel** 2 (con una historia extra al final del tomo), **Katteni Kaizo** 4, **Slam Dunk** 8 o **Vagabond** 5.
Ah, y que a lo largo de este año (de lo poco que queda) aparecerán los números 4 y 5 de **DayDream** y **El Mundo de Narue**, dos de las primeras series de esta editorial, que se quedaron cortadas por falta de material nuevo.
Comentar también que Ivrea tiene en mente publicar una revista, pero aquí no nos extenderemos mucho que no queremos hacerles publicidad ^_^.

Mangaline Ediciones

Sí, ya os anunciamos su regreso, y ahora os presentamos en primicia sus novedades (aunque desgraciadamente debido al tiempo que tarda la revista en imprimirse y distribuirse para cuando salga esto probablemente la cosa ya se haya filtrado). No sólo continuarán sus muchos títulos, sino que están estudiando reeditarlos con todos los errores corregidos para que así resulten unas ediciones impecables. Igualmente, sacarán una revista de información gratuita (al parecer sólo de información de sus títulos, algo parecido a la revista de Jonu, así que no serían competencia real). Tratarán de distribuir a grandes superficies para ver si se extiende la afición y... tachán tachán... ¡Nuevos títulos! Sí, ya están confirmados (en principio para el Salón del Manga de Barcelona):
Saiyuki (de *Kazuya Minekura*), obra que contará con varias páginas a color en papel satinado, editado a partir de la última edición de la obra en Japón. Su precio será de 7,50 .

Azuki (de *Yasushi Akimoto* y *Chika Kimura*), conocida por su éxito en TV. Este manga será occidentalizado, ya que pretenden facilitar la lectura a los miles de niños fans de esta serie. P.V.P: 5,50 .

Y, por si esto fuera poco, tienen casi cerrados ya nada más y nada menos que esos dos clásicos que tanto tiempo lleváis pidiendo y que tanto se rumoreaba que iban a sacar otras editoriales. Sí, nos referimos a **City Hunter** y a **3X3 Ojos**.

Otras editoriales

Al tiempo que volvían a nosotros los rumores de que Otakuland editará la serie **What's Michael** (**Aquí está Michael**, para los antiguos...) nos llega el comentario de que se está preparando una guía sobre el mundo del anime en España (y con esta ya son varias la publicadas hasta la fecha en nuestro país). Lo anuncia la editorial Dolmen, y llevará por título "**De Mazinger Z a Shin-chan: la historia oculta del anime**" (*ndM: ¿oculta?*). Está elaborado por *Laura Montero*, pero, según parece, hasta finales de 2004 no podremos encontrarlo en las tiendas.
Por su parte, Ediciones Deponent editará previsiblemente a mediados/finales de septiembre lo siguiente, dentro de la línea Nouvelle Manga:
El segundo tomo de la gran obra **Barrio lejano** (de *Jiro Taniguchi*). 206 páginas con encuadernación en cartulina gráfica con solapas y sentido de lectura occidental, al precio de 14 euros.
Kinderbook, de *Kan Takahama*. 200 páginas con encuadernación en cartulina gráfica con solapas y sentido de lectura japonés, al precio de 15 euros. Esta obra inteligente y sutil se caracteriza por su lenguaje directo y por abordar asuntos tan diversos como los pactos de suicidio, las sirenas, la filmación de películas porno o las charlas de barra de bar de una manera dura pero graciosa. *Takahama* probablemente es la figura de más talento de entre las surgidas recientemente en Japón.

Anime y publicaciones audiovisuales (España)

Septiembre no es sólo una fecha atractiva por la cercanía del Salón del Manga de Barcelona, sino también por las novedades animadas que las cadenas de televisión preparan para el nuevo curso. Y en este sentido, hay varias que pasamos a destacar:

Por un lado, tenemos que reconocer que Tele5 nos ha sorprendido a todos con la repentina adquisición de varias series de animación japonesa (tras varios años emitiendo exclusivamente **Pokémon**, a pesar de la tremenda ristra de animes que emitía en sus años mozos...). Pues bien, hace unos meses os anunciábamos en primicia exclusiva que habían adquirido los derechos de emisión de **One Piece** para estrenarla en septiembre; el mes pasado os informábamos de que también habían comprado **Medabots** y **Transformers Armada** (la segunda de las cuales lleva emitiéndose desde mediados del verano); y este mes os anunciamos que también han adquirido las "grandes aventuras" de **Hamtaro** y los demás "pequeños hámsters", las cuales llevan un tiempo emitiéndose a través del canal Fox Kids (aunque hacía ya tiempo que estaba negociándose su emisión a través de algún canal en abierto). De este modo, y según nos han indicado, el día 6 de septiembre (vaya, cuando leáis esto habrá pasado un par de semanas...) estrenan su nuevo contenedor infantil, que se emitirá los sábados y los domingos por la mañana, donde, además de reportajes, concursos y demás ingredientes habituales, incluirán las cuatro series mencionadas, así como **Pokémon**, previsiblemente desde el primer episodio. Ah, recordad que las canciones de **Hamtaro** (aunque, no sé por qué, pero nos da en la nariz que la de cierre tenderán a no emitirla entera...) ¡nos las cantan las chicas de *Charm*!

Por otro lado, nos consta que la lista de canales autonómicos dispuestos a emitir en breve series clásicas como **Heidi**, **Marco**, **Vickie el vikingo** o **La abeja Maya** (todas ellas distribuidas por Planeta Junior) va en aumento, pues si Castilla La Mancha TV estrenó recientemente **La abeja Maya** (ya emitida por Canal Sur desde hace meses) y a mediados de septiembre repondrá otra vez **La Pequeña Memole** (e incluso **Farmacia de Guardia** XD), Telemadrid, Euskal Telebista y TV Canaria han apostado por **Heidi** (igualmente emitida por las televisiones andaluza y valenciana desde hace tiempo) de cara a los próximos. Telemadrid, por su parte, ha anunciado esta emisión para después del verano.

Y a raíz de esto aprovechamos para dejar constancia de que, en agosto, Antena 3 volvió (por tercera vez en el verano) a alterar su programación animada... ¡Se ve que nos equivocamos en el último número cuando decíamos aquello de "ojalá no nos mareen más"! En efecto, **Marco**, **Campeones** y **Dragon Ball Z**, que habían empezado a emitirse repentinamente en sustitución de **Wedding Peach** y **Flint**, fueron retiradas de programación al cabo de pocos episodios...

En lo que respecta a Televisión Española, recordad que está previsto el estreno de **Digimon Frontier** con el nuevo curso, pero a día de hoy no han sabido decirnos la fecha concreta... Atentos a vuestras pantallas y, por supuesto, al foro de Ares en Internet (pues las noticias de última hora las publicamos allí puntualmente). Asimismo, desde TVE nos han asegurado que la nueva temporada iba a traer considerables cambios en la programación infantil, entre las que destaca el paso a la primera cadena de la programación infantil de entre semana y el aumento de horas de emisión, en horarios matutino y vespertino, de programas infantiles y juveniles, aunque -y es completamente lógico-, buena parte de la programación infantil del ente público ha sido siempre y será de producción nacional.

En cuanto respecta a los canales locales, sabed que Localia ha adquirido los derechos de emisión de **Boys Be...** y, según nos informan en el momento de redactar esta información, acaba de empezar a emitirse los domingos a mediodía. Los sábados, a la misma hora, vienen poniendo **Trigun** y, cuando termine de emitirse, estrenarán **DaiGuard**.

Cambiamos nuevamente de canal y nos ocupamos ahora de Fox Kids. Lo más destacable de cara a los próximos meses es la emisión de **Ulises 31** (Uchuu Densetsu Ulysse XXXI), la mítica coproducción europeo-japonesa que se estrenó en TVE en los años 80 y que nos narra, ambientadas en el siglo XXI, las desventuras de *Ulises* y demás personajes de la novela griega **La odisea**. Se empezará a emitir a partir del mes de septiembre. Y para algunos meses más tarde está previsto el estreno a través de este canal de **Pucca**, todo un símbolo de la animación coreana actual. Seguro que todos estáis más que hartos de encontraros a esta muñequilla en camisetas, bolsos y artículos de merchandising varios. Bien, pues la serie en la que se basa (caracterizada por su tono humorístico y por su peculiar animación) ha sido adquirida por Fox Kids para su emisión y distribución en toda Europa.

Otro canal de pago que tenemos que mencionar este mes es Cartoon Network, pues a mediados de septiembre estrena **Transformers Armada** dentro del bloque *Toonami*, que, según se sospecha, pasará a emitirse en un horario algo más asequible para nuestras dormilonas almas...

Y ya que estamos, volvemos a mencionar el

estreno de **Kirby**, el anime que promociona a la popular mascota de Nintendo. Será a lo largo de este mes de septiembre en el canal Toon Disney (sí, anime en Disney).

Y antes de cerrar nuestro apartado televisivo, os informamos de que finalmente el canal Club Súper 3 / Buzz, según acordaron Sogecable (la propietaria de Digital+) y MediaPark (la productora de los mencionados canales) no van a quedar recogidos en la oferta de canales de la plataforma digital única nacida el pasado 21 de julio (y que, sin duda, ha resultado ser la sustitución de Vía Digital por Canal Satélite Digital). El acuerdo, que implica una considerable indemnización por parte de Sogecable hacia MediaPark, conllevará la codificación de la señal de satélite de los canales de MediaPark, los cuales -eso sí-, seguirán emitiendo a través del resto de operadoras de televisión que los tuvieran contratados (como Aunacable, Ono o Retecal) y, en todo caso, no se prevé en absoluto el cese de sus emisiones, algo que ya os adelantábamos en el anterior número de Minami. Y, de hecho, ya tienen preparadas varias novedades bien jugosas de cara a los próximos meses: **Magical Doremi** y la primera película de **Card Captor Sakura** en septiembre (esta última los días 11 y 26 a las 16:15); en octubre, **Oideyo! Henamon Sekai Kasumin** (o **Kasumin** a secas, un anime bastante divertido, con monstruos, chavales y algún que otro elemento fantástico que a partir del 1 de octubre se emitirá diariamente a las 14:05 y 18:20 en CS3), **Love Hina** (a partir del 9 de octubre diariamente a las 20:35 en Buzz) y **Yucie** (o **Puchi Puri Yuushi**, que os sonará más dado que la comentamos hace poco en Minami. Se emitirá a partir del 1 de octubre cada día a las 08:30 y 17:55 en CS3)); y finalmente en noviembre estrenan **Los doce reinos (Junni Kokki)**. Como veis, su no inclusión en Digital+ no ha desgastado las pilas a los chicos de Media Park.

Por otra parte, hace tiempo que os venimos anunciando que había nuevas series pero no nos dejaban hablar abiertamente (pese a lo cual pudimos adelantaros los títulos). Pues bien, ahora ya no hay limitaciones, y podemos deciros que Arait Multimedia ha adquirido recientemente, aparte de las ya mencionadas **Kasumin**, **Yucie** y **Los doce reinos**, un anime llamado **El inspector Fabre** (Fabre Sensei wa Meitantei). Esta última es una producción del año 2000 de la NHK y está inspirada en la novela escrita por *J. H. Fabre*, "El diario de los insectos". A lo largo de los 26 episodios de este atractivo anime se narra todo tipo de casos al más puro estilo **Sherlock Holmes** pero ambientados de algún modo en el mundo de los insectos, todo ello en la Francia de finales del siglo XIX. Y, para terminar con Arait, parece ser que también se está preparando, poco a poco, el terreno para la segunda serie de **Doremi** (a la espera de que la primera se estrene por fin en los canales autonómicos que aún la tienen "reservada").

Pasamos ahora a reseñar las novedades para el mercado doméstico de anime, pues también son abundantes, de cara al Salón.

Jonu Media

Los lanzamientos que esta distribuidora tiene preparados para el Salón son, por un lado, las esperadas y recomendables **Patlabor 3** y **La tumba de las luciérnagas** (cuyos lanzamientos se vieron retrasados hace unos meses) y, por otro, la miniserie de OVAs de I"s, así como el nuevo OVA de **Fushigi Yuugi**. Y, muy posiblemente (aunque no nos queremos arriesgar del todo), la también esperadísima segunda película de **Card Captor Sakura**. Asimismo, aprovecharán el Salón para reeditar la primera temporada de **Yu Yu Hakusho** en un pack/cofre de DVDs, al igual que la saga **Fushigi Yugi Seiryu**.
Y aunque no para el Salón, pero sí para fechas cercanas (incluso antes de él), publicarán **Tokyo Vice** (un largometraje sin grandes pretensiones y no tremendamente destacable, pero con cuya acción y cuyas intrigas al menos pasas un buen rato), la película de **Yu Yu Hakusho** y **I my me Strawerry Egg** (una serie para echarse unas cuantas risas, cuya trama nos presenta a un profesor que busca trabajo y llega a un instituto que va camino de convertirse en una escuela exclusivamente para chicas y regentada exclusivamente por chicas... (*NdL: Parece que se están poniendo de modas las series protagonizadas por profes, eso está bien...*)).
Previsiblemente hacia finales de año o algo después empezarán igualmente la edición la serie de TV de **Patlabor**.

Selecta Visión

Aparte de la primicia que os anunciábamos el mes pasado de **.hack** (aún no se sabe cuál de las tres, pero lo lógico es que empiecen con la primera), entre el Salón y lo que queda de año han asegurado editar en vídeo la película de **Rurouni Kenshin**, así como los dos nuevos OVAs (**Rurouni Kenshin Seisouhen**). E igualmente editarán en DVD la conocida **Ninja Scroll** (Jubei Ninpucho), de *Yoshiaki Kawajiri*, que ya pudimos ver cuando Manga Films la editó, años ha, en VHS, bajo el sello "Manga Video".
A lo largo de las semanas previas al Salón, tal y como ya os hemos anunciado en otras ocasiones, se publicarán **Patlabor 2** y **Street Fighter II Alpha** (que para cuando leáis esto ya debería llevar bastante en la calle), así como el segundo volumen de **Macross Plus**.
E igualmente, durante las próximas fechas se irán poniendo a la venta títulos que ya hemos mencionado en otros números, como **Appleseed**, **The end of Evangelion**, **Lupin III: El castillo de Cagliostro** y **Lupin III: Goodbye, Lady Liberty**. Y no descartan adquirir más paquetes de Manga USA, en los que se podrían incluir joyas como **Doomed Megalopolis** o **Royal Space Force**.
Y, aunque todavía no se sabe si lo pondrán a la venta (y en caso de hacerlo, a partir de qué fecha), Selecta sí tiene ya en su catálogo (desde hace poco, en muchos de los casos) los siguientes títulos: **Saiyuki** (la serie televisiva, de 50 episodios); **Idol Nagisa** (serie de corte similar al de las emblemáticas **Eriko** o **Yoko y Saki**); **Hunter x Hunter**; **Inu Yasha** (que se estrenará en breve en la cadena autonómica catalana); **Louie, the rune soldier** (serie de fantasía heroica, del creador de **Record of Lodoss War**); **Slam Dunk** (igualmente adquirida recientemente por el K3 catalán); **Inuyasha** (los 26 primeros capítulos, que también han sido comprados por el K3); y **Webdiver** (de temática futurista-cibernética).
Por último, se rumorea que Selecta Visión está preparando también la versión española de la serie televisiva de **Ghost in the Shell (Stand Alone Complex)**... Suena muy bien, ¿eh?

Manga Films

Para los últimos meses del año, han anunciado varios títulos: **Bio Hunter** (dirigida por *Yuzo Sato*, guionizada por *Yoshiaki Kawajiri* y basada en un manga de *Hosono Fujihiko*), un OVA producido por Madhouse en 1995 que nos habla de dos profesores universitarios que, de noche, trabajan como agentes secretos para una sombría organización. El trabajo que se les encarga consiste en tratar con gente afectada por un virus que altera el ADN, transformando a sus víctimas en horribles monstruos; **Golgo 13: Queen Bee**, OVA de la mítica saga **Golgo 13** producido en 1998 por Tezuka Productions y dirigido por *Osamu Dezaki*; **Twilight of the Dark Master** (Shihaisha no Tasogare), largometraje dirigido en este caso por *Akiyuki Shinbo* en el cual nuevamente nos encontramos a las fuerzas demoníacas atacando una sociedad futurista que, gracias a Dios, cuenta con la ayuda de una serie de guardianes que la defenderán. Si bien la historia es muy típica, la película en sí puede que sea uno de los más impactantes animes sobre terror de los últimos años; y por último **Psycho Diver**, otra producción de Madhouse, que cuenta con *Mamoru Kobe* en la dirección y que nos presenta a unos personajes (los *Psycho Divers*) capaces de controlar y reparar la mente de otras personas. Estas personas tendrán que hacerse cargo de casos como el que afecta a *Yuki Kano*, una famosa cantante que se ve afectada por una posesión de este tipo.

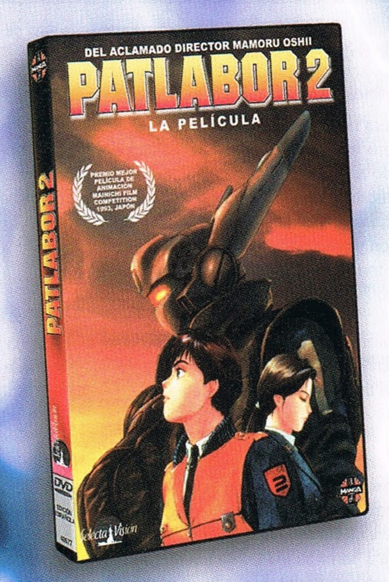
Otras

La distribuidora Planeta Junior (que es quien gestiona varios de los animes clásicos que se estrenaron en TVE a lo largo de los años 70 y 80) tiene previsto publicar en DVD durante los próximos meses las míticas series **Banner y Flapi**, **El bosque de Tallac** (también conocida como **Jacky y Nuca**), **Heidi** y **Marco**. Si bien aún no hemos podido averiguar las fechas exactas de lanzamiento (¿hemos dicho ya que la gente suele irse de vacaciones en agosto?), sí intuimos que será dentro de no mucho. Lo que sí os podemos decir es que otro de los lanzamientos previstos por esta casa, la película de **Tao Tao** (otra serie del mismo corte que las mencionadas y de la que hacía bastante que no veíamos nada) será puesto a la venta el 24 de septiembre. Asimismo, otra distribuidora del mismo grupo, DeAplaneta, ha lanzado a la venta varias películas japonesas de imagen real, que son **Inugami** (de *Masato Harada*), **The Princess Blade** (de *Shinsuke Sato*) y **The Grudge: La maldición** (de *Takashi Shimizu*).
Por otro, Buena Vista sacará a la venta, en DVD, **Nicky la aprendiz de bruja**, **Castle in the Sky**, y **La princesa Mononoke**.

DEL ACLAMADO DIRECTOR MAMORU OSHII

PATLABOR 2

LA PELÍCULA





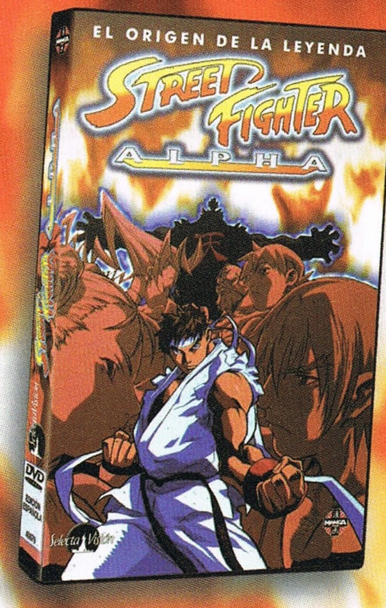
CONTENIDO

PELICULA	EXTRAS
	Menú interactivo
Nuevo Master Digital	Acceso directo a escenas
Español Dolby Digital 2.0	Ficha técnica y artística
Japonés Dolby Digital 2.0	Notas de producción
Inglés Dolby Digital 2.0	Trailer promocional "Patlabor 2"
Subtitulos en español	Galería de imagenes

EL ORIGEN DE LA LEYENDA



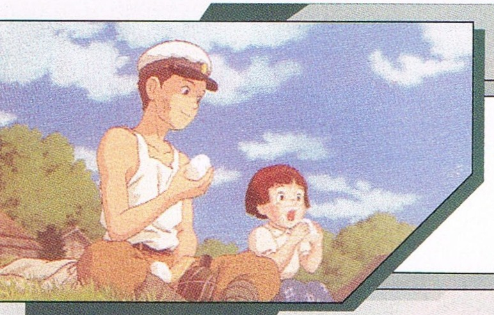
DVD VIDEO





Selecta Visión S.L. C\ Diputación 37, Local 7B 08015 Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com





NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y anime.

Según ha anunciado la productora Media Asia, *Tsui Hark* -director de **Zu Warriors**, recientemente estrenada en España- llevará a la gran pantalla un largometraje de imagen real basado en el manga **Initial D**, de *Shuichi Shigeno*. La película será rodada en China y en Japón, en idioma cantonés, y comenzará a producirse a partir del mes de octubre.

Desde hace un tiempo está ya disponible la página web de **El verano de Andalucía** (Andalucía no Natsu), la película dirigida por *Kosaka Kitaro* (cercano colaborador de *Hayao Miyazaki* en trabajos como **Mononoke** o **Chihiro**) sobre el manga de *Kuroda Iou* y producida por Madhouse. Es la siguiente: http://www.nasu-summer.com/ Este título, dedicado a la vuelta ciclista a España y protagonizado por *Pepe*, un ciclista cuyo hermano va a casarse en breve con la mujer a la que en su día amó *Pepe*, es sin duda, por extravagante que pueda parecer, un título de gran calidad que no debemos dejar escapar en el que, de hecho, la banda sonora ha corrido a cargo de *Toshiyuki Honda* (que también hizo lo propio en **Metrópolis**).

Este mes de diciembre se estrena en el país del sol naciente la segunda película de **Kochira Katsushikaku Kameari Kouen Mae Hashutsujo** (cuyo manga, de *Osamu Akimoto*, se ha convertido ya en la serie de más larga publicación, pues acaba de publicarse el tomo número 136). El subtítulo de la película es **UFO Shurai! Tornado Daisakusen!!** y habla del pánico que ocasiona en el barrio de Kameari el avistamiento de un OVNI. http://www.kochikame-movie.com/

Furi Kuri, la reciente y peculiar producción de Gainax, ha sido galardonada con el bronce en la categoría de mejor película de animación del "Festival FanTasia" este verano en Canadá. Este festival, que busca principalmente a ofrecer películas innovadoras y/o difícilmente accesibles a los espectadores estadounidenses, ha acogido ya en ediciones anteriores títulos japoneses de animación e imagen real como **Ringu**, **Perfect Blue**, **Metrópolis** o **Millenium Actress**.

El director *Ronny Yu* (**Freedy vs Jason**, **La Novia de Chucky**) ha afirmado recientemente estar interesado en producir una adaptación a la imagen real de la película **Blood: El último vampiro**, dirigida por *Hiroyuki Kitakubo*.

Jungle wa Itsumo Hare nochi Guu tiene prevista una nueva serie de OVAs que continuarán la historia desarrollada en la anterior. Se titulará **Jungle wa Itsumo Hare nochi Guu Final** y se empezará a publicar estas Navidades.

También de cara a diciembre se estrenará en las pantallas niponas, según ha anunciado la productora Toho, la vigésimoséptima película de Godzilla (que se dice pronto), titulada **Godzilla x Mothra x Mechagodzilla: Tokyo SOS**.

Dreamworks, la productora de *Spielberg* y hasta el momento competidora de Disney, ha reconocido estar decepcionada con los resultados de su última película (**Simbad: La leyenda de los siete mares**), lo cual la ha llevado a abandonar la producción de animación 2D. Sin embargo, al mismo tiempo, ha creado una filial llamada *Go Fish* que se especializará en la distribución en EE.UU. de producciones animadas ajenas. Y la primera elegida es **Millenium Actress** (Sennen Joyu), producida por Madhouse y dirigida por *Satoshi Kon*, que será proyectada en algunos cines americanos a partir del 12 de septiembre.

Kousetsu Hyaku Monogatari, la novela de terror de *Kyogoku Natsuhiko*, será llevada en breve a la animación con el título de **Kyogoku Natsuhiko Yami Emaki**.

El año que viene se cumplirán 25 años desde el estreno de la primera película de **Doraemon** en los cines japoneses. Desde entonces, año a año han venido produciéndose un total de veinticinco largometrajes, el último de los cuales (que se estrenará en marzo de 2004 en Japón) se titulará **Nobita no Wan Nyan Jikuuden**.

La nueva serie de las *Clamp* en la que recuperan a los personajes de **Card Captor Sakura** y los sumergen en un argumento totalmente distinto, **Tsubasa: Reservoir Chronicle**, será recopilada próximamente en formato tomo (a los 390 yenes estándar) y también en edición especial (en tamaño más grande, con tapas duras, algunas páginas en color y una carta (¡¿de Clow?! ^u^) como obsequio, todo ello a 1143 yenes).

La productora Sunrise ha presentado recientemente la versión animada de **Planetess**, de *Makoto Yukimura*, que está dirigida por *Goro Taniguchi* (**Scryed**, **Yu-Gi-Oh!**). Más información en su web: http://www.planet-es.net/

Gainax está preparando, junto al equipo que colaboró en la producción de **Mahoromatic**, una nueva serie de animación, que llevará por título **Kono Miniku mo Utsukushii Sekai** (Este feo y bonito mundo), cuya historia combina la ciencia ficción y el romanticismo. La dirección correrá de la mano de *Saeki Shouji* y los diseños de personajes serán de *Ditama Bow*. Su estreno está previsto de cara al año próximo en la televisión BS-i.

Y otro proyecto que tienen en mente los de Gainax, en colaboración con Broccoli, Takara y Nitroplus, es **Neppuu Kairiku Bushilord**, un título que nos habla de la destrucción y los cambios climáticos ocasionados por un meteoro que, en un tiempo futuro, se estrella contra la Tierra. Pocos siglos más tarde, que es cuando se desarrolla el argumento de este título, la humanidad se verá en plena época de guerra.

Se ha confirmado la secuela de **Gensoumaden Saiyuki** (de *Kazuya Minekura*). Este nuevo anime llevará por título **Saiyuki Reload** y su emisión (en Japón) se prevé para el próximo otoño. Será producida de nuevo por el estudio Pierrot, aunque, eso sí, se incorporarán nuevos diseñadores, concretamente, los que trabajaron para **Hikaru no Go**.

La próxima película de *Satoshi Kon* se titulará **Tokyo Godfathers** y ya ha estrenado página web: http://www.spe.co.jp/movie/worldcinema/tgf/movie.html

También Madhouse ha lanzado recientemente la web de **Steamboy**, de *Katsuhiro Otomo*: http://www.steamboy.net

Y para no ser menos, **Production IG** acaba de renovar su página web, completando la versión en inglés e incorporando asimismo una versión en francés. También es muy destacable el tráiler que nos ofrecen de **Ghost in the Shell II: Innocence** (que será estrenada en marzo de 2004 en Japón y poco después en los EE.UU.), lo último de *Mamoru Oshii*. La dirección de la web es: http://www.production-ig.com/

A lo largo de septiembre se pondrá a la venta en Japón un OVA basado en la serie **Hajime no Ippo**, ambientada en el mundo del boxeo. Su web es http://www.vap.co.jp/ippo/main.html

Los cines franceses, que acaban de estrenar **Neko no Ongaeshi** (Le royaume des chats), el último trabajo del estudio Ghibli, en la que *Hirouki Morita* recupera al personaje de *Barón* de **Mimi wo sumaseba**, proyectarán también, a partir de febrero de 2004, **Kiki's Delivery Service**, siguiendo su buena costumbre de estrenar en cine (con muy buena recaudación en todos los casos) la gran mayoría de las películas de Ghibli.

La industria de animación coreana sigue destacando cada vez más, y es que ya se empiezan a escuchar las primeras valoraciones en torno a la película **Wonderful Days**, donde por medio de animación 2D y decorados 3D se nos habla de un triángulo amoroso en medio de una sociedad futurista -como si de **Metrópolis** se tratara-. Las críticas aclaman sobre todo la calidad técnica de la animación, aunque confiesan una cierta debilidad argumental. Recordemos que Manga Films tiene intenciones de editar este título en nuestro país. http://wonderfuldays.co.kr/english/

El gobierno japonés ha anunciado que financiará los nuevos proyectos de anime que considere más interesantes a partir de 2004. Con ello buscan no sólo promocionar sus dibujos animados sino ayudar a los nuevos creadores para hacerse un hueco en el descomunal mercado de la animación japonesa.

La versión latinoamericana del canal Cartoon Network ha anunciado el estreno de **Los caballeros del zodíaco** (serie perfectamente conocida en esas tierras por sus emisiones previas en otros tantos canales) de cara al nuevo curso (esto es, en septiembre). A pesar de que se emite con un doblaje "del lugar", los compadecemos por tener que *sufrir* la canción de la versión de España (aunque quizá Cartoon Network les dé una sorpresa, ¿quién sabe?), que, por cierto, no deja de ser una traducción de la canción francesa de *Porry*...

Tsuku, quien en 1997 creara el exitoso grupo de jpop *Morning Musume*, ha decidido originar dos subgrupos a partir de las quince chicas que lo componen. Estos llevarán por nombre "Sakura" (cerezo) y "Otome" (doncellas) y estarán compuestos por ocho y siete miembros, respectivamente. Eso sí, el *Morning Musume* de quince miembros también sigue adelante. Los interesados, sabed que

en principio en la próxima Minami trataremos el tema más a fondo.

Yoshiaki Kawajiri (**Ninja Scroll**, **Goku Midnight Eye**), según confiesa en una entrevista, tiene en proyecto una tercera entrega de la película **Vampire Hunter D**, así como una segunda de **Ninja Scroll**. Ambas tiene previsto desarrollarlas de manera "paralela", por lo que podrían estar terminadas en las mismas fechas. Igualmente, y para celebrar los diez años del lanzamiento de **Ninja Scroll**, este título será reeditado en Japón en una edición especial en DVD totalmente restaurada. Y recordemos también que Madhouse, con la supervisión de *Kawajiri* (aunque no su dirección) está produciendo una serie televisiva homónima (cuyos primeros capítulos ya se pueden encontrar por ahí fansubeados).

Nos tiene también bastante pendientes la película de imagen real sobre **Cutey Honey** (el popular manga de *Go Nagai*) que nos preparan los japoneses, pues estará dirigido por el propio *Hideaki Anno*, quien asegura que las transformaciones de la protagonista, cuyo papel desempeñará *Eriko Sato*, en más de treinta personajes "serán uno de los momentos claves de la película" (no, ya...).

One Piece, título que viene arrasando en Japón desde hace varios años y que ya ha cosechado éxitos destacables también en Alemania o Italia (y en breve, en España ^^), contará a partir del mes de marzo de 2004 con un nuevo largometraje, el quinto, según ha anunciado Toei Animation.

Otra serie que estrena película es **Naruto**, igualmente archiconocida y creada por *Masashi Kishimoto*. El estreno de la película (que, al igual que la serie de televisión -que se emite por TV Tokyo- correrá cargo del estudio Pierrot) se espera que sea en el verano de 2004.

Siguiendo con títulos que nos son familiares, se acaba de rodar en Japón la película de **Dragon Head**, la adaptación a la gran pantalla del manga de *Minetarô Mochizuki* que Ediciones Glénat ha publicado en España (10 tomos). Se trata de una historia que combina terror psicológico y acción de mano de un grupo de adolescentes que ven su vida cambiar dramáticamente cuando de vuelta tras un viaje con su clase un accidente los deja atrapados en un túnel.
El presupuesto de la película es de unos 13 millones de euros (algo más de 2.100 millones de pesetas) y su estreno en Japón está previsto para otoño de este año. Respecto a los actores, sabemos que *Satoshi Tsumabuki* hará el papel de *Teru* y *Sayaka Matsuda* el de *Seto*.

La versión en imagen real de **Akira** se ha quedado sin director, pues *Stephen Norrington* (**Blade**, **La liga de los hombres extraordinarios**) ha renunciado al proyecto, con lo que la Warner va a tener que buscarse a otro director... A ver cómo se lo toman los otakus... En cuanto a la versión de imagen real de **Dragon Ball**, sabemos que el elegido para dirigir el filme ha sido *Roland Emerich* (**Godzilla**, **Independence day**). Veremos, veremos.

La nueva película de **InuYasha** (**Tenka Hadou no Ken**), la tercera de la saga, acaba de estrenar tráiler, que podéis encontrar en la web http://www.inuyasha-movie.com/trailer/index.html

La revista Margaret, de la editorial Shueisha, ha anunciado la última entrega de la serie **Hana yori Dango** de *Yoko Kamio*, uno de los más populares shojo mangas de los últimos diez años y con un total de treinta y cinco tomos a sus espaldas y una serie de animación y otra de imagen real para televisión. Será publicada en el número 18, disponible a finales de agosto.

Daichi Akitaro será de nuevo el director de **Jubei-chan**, en su segunda serie animada, que llevará por título "Jubei-chan 2 Siberia Yagyu no Gyakushuu". La primera serie fue emitida hace algunos años por la televisión de Tokyo.

La película de animación francesa **Kirikú y la bruja**, estrenada en nuestro país hace ya varios meses, y que ha recogido críticas bastante positivas en los festivales donde ha sido presentada, ha llamado la atención del estudio Ghibli, quien se está planteando desarrollar en un futuro una nueva versión de este filme, que nos cuenta cómo un niño de una tribu africana, el cual demuestra tener una inteligencia fuera de lo normal, decide plantarle cara a una bruja que ha vertido una maldición sobre su pueblo. *Michel Ocelot*, director de la película, se ha mostrado encantado por el interés que el estudio Ghibli ha manifestado, hasta el punto de que, si el proyecto se pone finalmente en marcha, sea el propio *Isao Takahata* el que lo dirija.

Las televisiones coreanas han empezado a emitir una serie de imagen real basada en el manga **Hokuto no Ken** (El puño de la estrella del norte), titulada **Hokuto Legacy**. Y no deja de ser toda una curiosidad, porque la serie tiene toda la pinta de las series norteamericanas sobre superhéroes de los años 60 y 70; la escasa expresividad de sus actores y los efectos especiales de bajo presupuesto nos recuerdan a aquella serie de **Batman** en que, a cada golpe que repartían los protagonistas, aparecía escrita una onomatopeya estrambótica que ocupaba toda la pantalla...

Otras series para la nueva temporada son: **Samurai Champloo**, producida por Manglobe y con diseños de personajes de *Kazuto Nakazawa*; **R.O.D - The TV** empezará a emitirse en octubre en Fuji TV, si bien los primeros cuatro episodios lo harán en septiembre por el canal de pago Sky Perfect; **Avenger** se emitirá asimismo por TV Tokyo a partir de octubre; y por último, también está previsto el estreno televisivo de **Gilgamesh** de cara a octubre.

Satoshi Urushihara (**Plastic Little**, **Vampire Master**) vuelva a la carga con un nuevo OVA, titulado **Front Innocent**, que se pondrá a la venta en Japón en la primavera de 2004. Intuimos que las protagonistas tenderán a la ligereza de ropa, tal y como en otras tantas de sus obras...

Desde hace tiempo, la serie de **Uchuu Senkan Yamato** (emitida en nuestro país muy discretamente a finales de los 80 en su versión americanizada -**Starblazers**- y cuyo primer largometraje fue estrenado en nuestros cines a finales de los 70) venía acarreando un conflicto de copyrights en Japón. Y es que el productor, *Yoshinori Nishizaki*, aseguraba que él había sido el responsable de crear la serie de anime, mientras que *Leiji Matsumoto* se había limitado, según decía *Nishizaki*, al diseño de personajes y poco más. Si bien en un principio los tribunales le dieron en cierto modo la razón, ninguno de los dos se contentó y siguieron adelante con la batalla legal. Hasta que, por fin, ambos han hecho las paces -por el bien esta gran obra y su continuidad-, aceptando que *Nishizaki* lleve a cabo una secuela animada y que *Matsumoto* siga adelante con el manga. Sin embargo, cuando todo parecía arreglado, la productora Tohokushinsha ha reclamado los derechos de **Yamato**, pues, según argumenta, le fueron depositados por *Nishizaki* en 1996, a consecuencia de lo cual ni *Nishizaki* ni *Matsumoto* podrán seguir adelante con sus proyectos sobre **Yamato** sin el "permiso" de la Toho... En fin, el culebrón está servidor.

Y, aunque no es manga, no creo que a nadie le importe saber que ya está en marcha **Shrek 2**...

Videojuegos

Eva Renewal Project 2 será el título de un nuevo videojuego para Playstation 2 centrado en los personajes de **Evangelion**. El propio *Hideaki Anno* supervisará la producción, que correrá a cargo de Alpha System. Se tratará de un juego de simulación donde se mezclan los combates con la aventura y los escenarios 3D con los personajes planos y donde podrán verse además secuencias de animación producidas expresamente para el juego, que saldrá a la venta en Japón hacia noviembre de 2003.

Otro juego que será adaptado a la animación, en forma de OVA, es **Aoi Umi no Tristia** (Tristia del mar azul), un juego para PC producido por Kogado Studio que podrá verse en formato animado a partir del año que viene.

Y más adaptaciones: **GunGrave**, el título para Playstation 2 con diseños de *Yasuhiro Nightow* (**Trigun**) empezará a emitirse en TV en forma de un anime producido por Red Entertainment, al tiempo que se prepara una segunda saga para el videojuego, que llevará por título **GunGrave Overdose**.

También Monolith Soft "amenaza" con una adaptación animada del juego **Xenosaga**, precisamente ahora que está a punto de publicarse la segunda parte del videojuego, que cuenta con la participación de *Yuki Kajiura* (**.Hack**, **Noir**) en la banda sonora.

Banpresto ha lanzado este verano en Japón dos interesantes juegos para la GameBoy Advance. El primero de ellos incorpora al **Detective Conan** de *Gosho Aoyama*, y nos lleva a resolver distintos casos a fuerza de reunir pistas y cartas y de ir accediendo a numerosos mini-juegos... El segundo, en colaboración con Bandai, se basa en la saga **Robot Taisen D** e incorpora a los personajes originales, así como varios de los robots de **Macross 7**.

Y seguimos con robots, pues se está preparando un nuevo juego de la saga **Macross** para Playstation 2. Según anuncian, la calidad del lanzamiento será considerable y han procurado en todo momento que no fuera "un juego más" a la sombra de la fama de la saga. El jugador tendrá que hacer frente a la lucha contra los Zentraedi, gracias a las Valkyrias, las cuales contarán con todas sus posibilidades de transformación. Posiblemente para octubre o noviembre esté terminado.

También se ha anunciado, para octubre, la nueva entrega para PS2 de la saga **Dragon Quest**, (toca la **VIII**), el popular título que cuenta con diseños de personajes de *Yuji Horii* y *Akira Toriyama*. Este nuevo lanzamiento promete importantes mejoras gráficas (entre las que destaca el paso a 3D de los diseños), según ha asegurado la compañía Square Enix.

Astroboy, el popular personaje de *Osamu Tezuka* y que este año ha estrenado nueva serie televisiva, protagonizará un nuevo videojuego de plataformas para Game Boy

Advance. Se pondrá a la venta en Japón a lo largo de este invierno.

Más juegos a porrillo para PS2: **Kidou Senshi Gundam Meguriai Sora** (de la saga **Gundam**), **Dear Boys** (el manga de baloncesto creado por de *Hiroki Yagami*) y **Kino no Tabi** (anime basado en las novelas de *Keiichi Sigsawa*, que ha sido dirigido por *Ryutaro Nakamura* (**Serial Experiments Lain**) y guionizado por *Sadayuki Murai* (**Perfect Blue**).

Nobuhiro Watsuki, el autor de **Rurouni Kenshin**, ha colaborado en el diseño de varios de los personajes -algunos de ellos, históricos- que aparecerán en el videojuego **Samurai Spirits Zero**.

Este mes de agosto ha aparecido un nuevo título para Game Boy Advance basado en la serie **Gensomaden Saiyuki**. Su título es "Gensomaden Saiyuki: Hongyaku no Tatakami Ooshi".

Otra serie que también ha sido adaptada al formato del videojuego es **Rahxephon**, con el nombre de "Rahxephon: Soukyuu Kensoukyouku" y destinado a la PS2.

Konami está preparando asimismo un videojuego sobre **Junni Koki** ("Los doce reinos") para la máquina de Sony.

Varios

Con motivo de la celebración del IX Salón del Manga que se celebrará los días 24, 25 y 26 de octubre en La Farga de L'Hospitalet, FICOMIC, con la colaboración de PLAYSTATION y el diario AVUI, convoca el "Concurso Manga 2003", cuyas bases podéis consultar en http://www.ficomic.com y cuyo plazo de admisión termina el día 3 de octubre.
Huelga decir que como siempre hemos colaborado bastante en la realización del salón, y que hemos hecho numerosas propuestas para que este mejore (como por ejemplo que para participar en el concurso de karaoke haya que dejar una fianza para que la peña no se apunte porque sí para luego no ir quitándole puestos a gente que tiene muchas ganas e ilusión o que la fecha de inscripción no sea el viernes sino el sábado para que la gente que sólo puede ir ese día también tenga su oportunidad). Esperemos que nos hagan caso.
El autor... a día de hoy no está confirmado, pero todo apunta a que si viene alguien sería *Yoshiyuki Sadamoto*. Eso sí, recordad que con esto de los autores nunca hay nada seguro.

Y si no puedes (o no te dejan) ir al salón de Barcelona, no te preocupes porque es casi seguro que a la semana siguiente se celebrará un evento sobre el tema en Albacete (que al fin y al cabo fue una de las primeras ciudades españolas en tener jornadas manga). Así, tendrás las mismas novedades que en el de Barcelona pero con la ventaja de ser más pequeño y menos concurrido, y por tanto poder disfrutar más del ambiente de colegueo. Evidentemente, también puedes ir aunque hayas ido al de Barcelona ;)
En principio tendrá todo lo habitual en un evento así, incluso puede que haya un concierto de Charm, y sin olvidar las actividades "extra", como ese pedazo de cena que habrá en un chino con ríos de sangría y canciones de las de verdad; una fiesta como las de antes, vamos, que se están perdiendo las buenas costumbres y Albacete quiere recuperarlas.

Sería para el primer fin de semana de noviembre en el Centro Cultural el Ensanche, pero aún no hay nada definitivo, atentos porque en el próximo número ya os informaremos mejor.

En septiembre abre sus puertas en Barcelona una nueva librería especializada en cómics. Se trata de *Chan Comics*, cuya página web es http://www.chancomics.com. Durante el primer mes de su existencia os harán un 10% de descuento en vuestras compras de manga, anime y *comic books*.

La Exposición Universal del año 2005, que se celebrará en Aichi, contará con la colaboración de *Hayao Miyazaki* y *Mamoru Oshii*, en posibles proyectos como la creación de una atracción que sumerja a los espectadores en todo lo relacionado con *Miyazaki* o la supervisión de una enorme sala de 600 m2 en la que se proyectarán, por todas partes, imágenes tridimensionales.

Las chicas de *Charm!* no sólo demuestran en Minami y en los escenarios de los Salones de todo el país sus méritos para haber ganado el concurso de "Operación Friki", sino que sino que nuestros colegas de Jonu Magazine han tenido a bien premiar a *Lydia*, una de las tres componentes del grupo, con el segundo premio de su concurso de cómics. Desde aquí felicitamos a *José Luis Puertas* y al resto del equipo de redacción por su buen gusto. Y claro, también felicitamos a *Lydia*, of course, aunque después de ganar Operación Friki y sacar un disco un premio de Jonu sin duda le sabrá a poco.

Los interesados en aprender japonés ahora lo tienen una oportunidad un poquito más accesible (aunque difícil seguirá siendo ^^), pues se ha puesto en marcha el curso **Japonés on-line**, en el que se recurrirá a herramientas como grupos de correo, salas de *chat*, envío semanal del material didáctico a través del email, etc. Se organizarán grupos de diez a quince personas con un tutor cada uno y un máximo de uno o dos grupos por nivel. Los cursos estarán enfocados de manera trimestral, de modo que las inscripciones podrán realizarse en septiembre, diciembre, marzo y junio. Los niveles disponibles son "Japonés 4 kyu" (equivalente al "4 kyu" del examen oficial Noken; para principiantes) y el "Japonés 3 kyu" (equivalente al "3 kyu" del mencionado título; para iniciados), siendo el importe de 60 y 100 euros respectivamente (IVA no incluido) por el curso trimestral completo. Interesados, escribid rápidamente a *info@portaljapon.com*

El fin de semana del 4 y el 5 de octubre se celebrará el **I Torneo de Videojuegos** de Pinto (línea C3 de Cercanías), en Madrid. Tendrá lugar en el Centro Municipal Federico García Lorca y el horario de las partidas será de 11:00 a 14:00 y de 16:00 a 20:00. El juego en cuestión será **Pro Evolution Soccer 2**, de Playstation 2.
La fecha tope de inscripción prevista por el momento es el 26 de septiembre. Los tres primeros clasificados en la competición serán obsequiados con sus correspondientes vales de compra para gastar en tiendas dedicadas a los videojuegos. En el caso del primer puesto, serán 70 ; en el del segundo, 30 y en el del tercero, 20 . Los que estéis interesados en inscribiros o en obtener más información, escribid un email a: *marcianitistotal@hotmail.com*

Igualmente, en breve (a mediados de septiembre) tendrá lugar el **I Torneo Amateur de Beybladers** de Yecla (Murcia). La inscripción se realizara como mínimo una semana antes del torneo y el precio será de 3 por persona inscrita. Podéis informaros de las bases y las modalidades, así como inscribiros, en los cibercafés del pueblo (*Battle Zone*, *Mazter's.com* y *Ciber-Café.com*), en las tiendas de juguetes *Pacheco*, llamando al 645 48 11 97, por email (*pol_martinez_val007@hotmail.com*).
El pago podrá hacerse mediante un giro postal o en la propia competición. Y una curiosidad: si alguien quiere ir disfrazado, que no se lo piense dos veces; de hecho, en caso de que haya más de siete participantes disfrazados, se estudiará la posibilidad de un concurso de disfraces.

Del 19 al 22 de febrero de 2004 se celebrará el **I Salón del Cómic** de Salamanca. Aunque aún es pronto, entre las actividades que, según se ha avanzado, estarán presentes, destacan: conferencias de invitados; mesas redondas; sesiones de firmas; exposiciones de invitados; proyecciones de películas y series de televisión relacionadas con el cómic y la animación; talleres de cómic (impartidos por profesorado de la Escuela de Cómic Joso) y animación; etc.

Según nos informa *Chiisai*, a finales de septiembre se inaugura un nuevo Fnac (ya sabéis, los grandes almacenes dedicados a los libros, los cómics, los discos, los vídeos, los videojuegos, etc donde, además, acostumbran a organizar fórums, proyecciones, lanzamientos, actuaciones, etc de tanto en tanto) en La Cañada de Marbella. Sin duda, será una noticia bastante agradable para los otakus de la zona. Pero más agradable les resultará saber que la propia *Chiisai* será la encarada de la sección de cómics en horario de tarde ^^. Por último, por lo visto están buscando a gente interesada en trabajar con ellos. Quizá cuando leáis esto sea un poco tarde, pero por intentarlo no se pierde nada...

Por otro lado, os hacemos saber que desde hace no mucho tenemos entre nosotros a una nueva distribuidora de anime (aunque un poco especial). Se llama PrimeTime Animation, es filial de la distribuidora homónima italiana, y se especializa en la venta de derechos de emisión y de derechos de edición en vídeo de producciones de animación japonesas.
Dicho de otro modo, ellos mismos no comercializan en el mercado doméstico las series que distribuyen, pero sí las tienen a disposición de cualquier editora y, por supuesto, de cualquier cadena de televisión (si bien van orientados principalmente al mundo de las televisiones locales). En su catálogo actual tienen los siguientes títulos: **Piruetas** (Hikari no Densetsu; serie shojo sobre el mundo de la gimnasia rítima, emitida en el pasado por Tele5); **Aladina y Dudú, el genio de la botella** (Yobarete Tobidete Akubi-chan, secuela muy reciente de la serie clásica de los 60 **Hakushon Daimaoh**, conocida en español como "Jatchisss y Jatchús", "Bob embotellado" o "Yam Yam y el genio", según la edición); **Alpen Rose** (una serie ochentera ambientada en la segunda guerra mundial que cuenta la juventud de una niña que pierde la memoria a causa de un accidente de avión); **Mecha Doc** (serie igualmente de los años 80 dedicada al mundo de las carreras; en Italia se la conoce como **A tutto gas**); **Gatchaman** (la serie de tres OVAs producida en 1994); **Tekkaman** (la serie de los años 70 -la de los 90 fue emitida por Tele5 con el nombre americano de **Tecnoman**); y el OVA de **Time Bokan** producido en 1996.

Y con esto cerramos la extensa sección de noticias de este número. ¡Hasta el mes que viene!



V Jornadas de Getafe

Los pioneros vuelven a dar la nota

Después del Expomanga de marzo y las Jornadas de Leganés de junio, la siguiente cita obligada para el otaku madrileño son las Jornadas de Getafe, las veteranas de la región, que este año alcanzan su quinta convocatoria. Organizadas de nuevo por la Asociación Juvenil Neo-Atlantis y con la colaboración del ayuntamiento getafense, durante un largo fin de semana, del viernes 18 al domingo 20 de julio, pudimos disfrutar del habitual karaoke, cosplay, tiendas, videojuegos, proyecciones y una jugosa novedad:
el concierto en directo de Charm!, el recién nacido grupo hispano-J-popero integrado por las chicas de Operación Friki.

Para los sufridos aficionados, como yo, que venían desde la otra punta de Madrid, este año había una novedad importante: Además del autobús y el coche privado, ahora tenemos la alternativa del nuevo y flamante Metrosur, justo con una parada a pocos metros del recinto. Las Jornadas se desarrollaron en el Centro Cívico Cerro Buenavista, un edificio moderno y funcional, muy amplio y bastante apropiado para un evento de estas características. Y con aire acondicionado en todos los pasillos, algo vital en esos días en que la ola de calor estaba en su apogeo. En el exterior, flanqueando la entrada, se instaló la zona comercial, no muy grande pero bien surtida, con Shen Cómics, Atlántica, Crisis y Mangaichi desplegando sus mejores galas para alegría de nuestros ojos y desgracia de nuestro bolsillo. Camisetas, figuritas de nuestras heroínas preferidas, peluches, póster, DVDs y toneladas de manga, la tentación era constante. Mirémoslo por el lado positivo: cuando se hicieron las primeras Jornadas, allá por el prehistórico 99, uno podía comprarse casi todo lo que salía al mercado cada mes sin ser millonario, porque la oferta era ridícula. Mucho ha cambiado el panorama desde entonces...

Entrando ya en el edificio nos encontramos con un curioso stand de caligrafía japonesa y una mini-exhibición de kendo. Una vez dentro, un práctico directorio nos indicaba la disposición de las distintas salas; a la izquierda el bar japonés, algo que siempre se agradece, con sake, tallarines, etc., además de la universal Coca Cola. También tenían varias mesas con mangas y material de segunda mano a precios muy interesantes. La puerta de enfrente daba al salón de actos, habilitado como sala principal de proyecciones la mayor parte del tiempo. En el ala derecha, distribuidas en dos plantas, teníamos las salas de videojuegos (una con consolas y otra con ordenadores), el imprescindible/inevitable karaoke, los talleres y otra sala de proyecciones bastante más modesta. Entre compras y visionados se fueron sucediendo las actividades que uno espera en unas jornadas como estas: el concurso de karaoke, de dibujo, cosplay -con pocos participantes pero un nivel bastante alto-, torneos de videojuegos, partidas de rol... El viernes se celebró la Gymkhana Friki, ya tradicional en Getafe, todo un reto a la habilidad y al conocimiento frikil de los aguerridos participantes. Cabe también destacar algunas iniciativas novedosas, como la ceremonia del té del domingo, un aspecto cultural que habría que potenciar aún más en próximas convocatorias, el mural donde todos podían dejar sus dibujos o sus impresiones, otra de las tradiciones getafenses, o la novedad del muñeco de Lázaro Muñoz. Pero sin duda el plato fuerte fue la actuación el sábado de Lidia, Marta y Pili, las ganadoras de Operación Friki, recién bautizadas por vuestros votos como Charm! Llegaban de los Estudios None de la grabación del primer CD del grupo, que si todo va bien se presentará en el próximo Salón del Manga de Barcelona. A pesar del retraso en el concierto y de los constantes problemas técnicos (capeados sin descanso por nuestro compañero *Mike Sánchez*), nada más saltar al escenario se metieron al público en el bolsillo, cantando sin ningún problema con música o a capella, en japonés o en español. Desbordantes de entusiasmo las tres, con una voz prodigiosa y una simpatía arrolladora, es seguro que estas guapísimas chicas aún van a dar mucho que hablar en el futuro.

Texto por Alberto Aldarabí [Tenchi]







VIÑETAS DESDE OATLÁNTICO

Durante la semana entre el 11 y el 17 de Agosto se celebró en Coruña (que viene a quedar en Galicia, para los que duden, que sé que os pasa ;D) una exposición -rueda de conferencias-aglomeración de stands centrada en el cómic. Sí, en el cómic en general, no en el manga. Es lo que se llama Viñetas desde el Atlántico y se viene celebrando ya desde hace algunos años en esta ciudad costera (esta era la sexta edición).

Tiene la particularidad de no ser es en un recinto cerrado, sino que los stands están puestos en fila al aire libre, y luego hay la exposición y las conferencias, que se celebran en el Kiosco Alfonso (una sala de exposiciones) y a las que se accede de forma completamente gratuita. Lamentablemente, la exposición se ha visto menguada ya desde el año pasado dada la demolición de la estación marítima, que era donde se celebraba antes. En cualquier caso sigue siendo un punto de referencia para los aficionados al mundillo, que siguen acudiendo año tras año para oír hablar y cazar algún autógrafo de su autor preferido.

El festival resulta muy vistoso dado que, al contrario que algunos salones, este está apoyado por el ayuntamiento, con lo que se ven carteles colgados del alumbrado público de toda la ciudad, *Superman* sobrevolaba un puente colgante, *Spiderman* trepaba por el Obelisco y *Mortadelo y Filemón* saludaban a los paseantes, invitando a todos a que pasen por ahí a echar un vistazo a ver esos dibujines tan monos. Dadas las inusuales características de este salón, por así decirlo, me he encontrado con que no sabía por dónde empezar ni con qué compararlo, pero de todos modos como sólo tengo una página (esto es una revista de manga) y ya voy prácticamente por la mitad voy a dejar de complicarme la vida y hablar de lo que había según se llegaba:

Los Stands

Lo primero que se veía eran unos 20-30 stands dispuestos a lo largo de los jardines de Mendez-Nuñez, atiborrados de gente mirando. Tras abrirte paso podías ver todo tipo de cosillas que se encuentran en las librerías especializadas: cómics, art-books, libros de rol (en realidad de eso sólo había en un stand o dos)... Merecen mención especial artículos como la espada de *Aragorn*, del **Señor de los Anillos** (creo que era la de *Aragorn*), el colgante de *Squall*, una figura de *Cloud* en una moto (ambos son protagonistas de sendos videojuegos de la saga **Final Fantasy**) o el juego de rol **Maul of America**, una auténtica reliquia que no todos recordarán (es una lástima que al final nadie se haya animado a comprarlo). También tengo que mencionar un incidente que hubo con un stand que, al estar al final de la hilera, montó un grifo de cerveza al lado y servían una caña con cada compra. No les duró mucho porque el resto de los stands se lo hicieron quitar.

La exposición y las conferencias

Tras echar un vistazo a los stands me di cuenta de que hacen esquina en un punto, y había una especie de pasillo que llevaba a un edificio por cuyas ventanas asomaban diversos personajes de cómic.

Era el Kiosco Alfonso, donde se encontraba la exposición y donde se daban las charlas. El bajo y la primera planta estaban divididas en habitaciones, en cada una de las cuales había un tema o dos.

La exposición consistía en bocetos, comentarios y páginas del cómic o cómics en cuestión.

En la segunda planta se daban continuamente charlas sobre los temas de las exposiciones (con la excepción de *Sergio García*, que tuvo charla pero no exposición). Había tres antologías, seis charlas de autor (parecidas a las antologías sólo que era un autor vivo que iba para hablar de su trabajo) y tres temáticas.

A continuación paso a sintetizar los contenidos de cada una de ellas, siento no tener sitio para más pero vamos escasos:

Antologías: *Ivá, Hernández Palacios, Breccia*

Autores: *Manel Fontdevila, José Carlos Fernández, Stuart Imonen, Munuera, Guarnido y Canales, Sergio García*

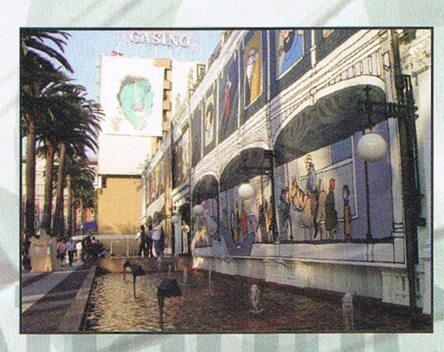
Temáticas: Historia de una página, La Guerra en el cómic, H2Oil

En fin, Viñetas desde el Atlántico es un salón un poco más serio y discreto que aquellos a los que estáis acostumbrados (vamos, que no hay karaokes ni gente disfrazada paseando por ahí) pero no por ello deja de ser interesante. Si eres aficionado al cómic en general te recomiendo que vengas porque es una oportunidad para conocer gente, hacerte con un ejemplar atrasado, cazar autógrafos y, sobre todo, aprender cosas de mano de los propios autores. Además, no me está permitido dar nombres pero hay una serie de autores capaces de atraer masas de aficionados que han jurado y perjurado que vendrán el año que viene "o iba la organización y les cortaba las piernas".

En cualquier caso tendréis un artículo interesante que comprar xDD

¿Te lo vas a perder? Yo no.

Manuel D. "LLO"
Con la inestimable ayuda de Miguelanxo Prado y su hijo Adrián.



II Jornada de Priego de Córdoba

MANGA, ANIME Y VIDEOJUEGOS

Durante los días 15, 16 y 17 de agosto se celebraron en la localidad de Priego de Córdoba las "II Jornadas de Manga, Anime y Videojuegos", organizadas por la Asociación Juvenil Sheron. Tuvieron lugar en el Pabellón de las Artes de esta localidad, un sitio ideal para este tipo de eventos, por su gran amplitud y por su equipamiento (incluyendo el imprescindible aire acondicionado).

A excepción del cosplay, se podían encontrar todas las actividades habituales en este tipo de eventos. A continuación tenéis pequeño resumen de cada una de ellas:

Nada menos que una exposición de bocetos originales (bueno, más bien fotocopias, porque a ver quién pone el original ^^) de autores japoneses, todos firmados y dedicados y con la fecha en la que se realizó el dibujo. La verdad es que era bastante impresionante, y sobre todo despertaba gran envidia. También había una biblioteca en la que los asistentes podían gratuitamente disfrutar de la lectura de un buen número de series.

KARAOKE

Durante los tres días que duró el evento los asistentes pudieron cantar los temas de sus series de anime favoritas y de algunos (muy pocos) grupos de j-pop, aunque la verdad la variedad no era muy amplia y se limitaba a las canciones más conocidas de las series de siempre, **Evangelion**, **Escaflowne**, **Rurouni Kenshin**, **Slayers**, etc... El sábado por la tarde se celebró el concurso de Karaoke y para no variar hubo polémica con los ganadores.

PROYECCIONES

Este fue quizás el punto fuerte de estas jornadas, sobre todo porque Selecta Visión cedió a los organizadores una gran cantidad de sus futuros lanzamientos, entre ellos series tan esperadas por los otakus como **Inu Yasha, Saiyuki, Hunter X Hunter, Street Fighter Alpha** y otras quizás no tan esperadas pero que también tenían un gran interés como **Outlaw Star** y **Nazca**, todo esto doblado al español. Por parte de Manga Films se proyectaron **Vampire Hunter D** y **Vampire Hunter D: Bloodlust**. También se echó mano de fansub (series japonesas subtituladas al español) y alguna que otra rareza como **Avalon**, una película de imagen real realizada por *Mamoru Oshii* que también despertó alguna curiosidad.

MESAS REDONDAS

Una el sábado y otra el domingo, con los temas también habituales en este tipo de actividades, en esta ocasión el fansub el sábado y si está ahora mismo saturado el mercado del manga y el anime en España el domingo. Para las mesas redondas se contó con la colaboración de *Manuel Guerrero*, *Miguel Michán* y *Lázaro Muñoz*. Estos dos últimos también formaron parte del jurado en los concursos de Karaoke y Dibujo (¿vendrá de ahí la polémica que hubo en ambos? :P).

CONCURSOS Y TORNEOS

En este apartado hay que destacar sobre todo el torneo de **ISS Pro Evolution 2**, que fue con diferencia la actividad que más gente acaparó durante las jornadas y que debido al gran número de participantes se extendió durante todo el día del sábado y del domingo. Además de este torneo también hubo uno de **Tekken 4** para que los aficionados a darse de piños también tuvieran su oportunidad en las jornadas (yo entre ellos :P).
En el tema de manga y anime los concursos realizados fueron los de karaoke y dibujo, y había un tercero llamado *quiz manga* pero que al final por extrañas circunstancias (un Expediente X) no se realizó.

DISCOTAKU

Como ya va siendo habitual últimamente en todos los salones y jornadas, no puede haber un sábado sin cena en un restaurante chino (cantando canciones de las series de nuestra infancia ^_^) y fiesta en algún pub o discoteca del lugar con algo de música anime o j-pop, y estas jornadas no iban a ser menos, aunque la verdad es que más que discotaku se podía haber llamado disco a secas porque durante el rato que estuvimos allí sólo pusieron una canción de Larc~en~Ciel y gracias, aunque lo cierto es que nadie pareció echar de menos la música de anime.

MERCHANDISING

Este apartado estaba cubierto por tres stands, uno de Chunichi Comics, que fue el que más éxito tuvo, un segundo stand montado por la gente de Selecta Visión y el último era una tienda en la que se podían comprar mangas y cómics editados en España.

ACABANDO

Como conclusión final de lo han sido estas II Jornadas destacaría las ganas que pusieron todos los organizadores para que el evento fuese lo más ameno posible para los asistentes y sobre todo el buen rollo que hubo entre participantes, invitados, organizadores, colaboradores, etc... durante todo el fin de semana y que mereció la pena sólo por la gente nueva que se conoce y por ver a los amigos con los que sólo coincides en este tipo de eventos.
Como puntos negativos, quizás un poco la organización de las jornadas, ya que en la asociación nos son demasiados y había momentos en los que se veían desbordados, y sobre todo el bajo nivel asistencia de público y la poca participación que este mostró en las actividades que se realizaron durante los tres días.
Esperamos que el año que viene se mejoren estos puntos negativos y que estas jornadas vayan consolidándose y mejorando edición tras edición ya que el empeño y ganas que pone la gente de la Asociación Sheron merecen un poquito más de recompensa.
Un saludo a todos aquellos que asistieron a las Jornadas y espero veros por aquí el año que viene.

Juan M. Ruiz [Legolas_]

Convenciones de Manga y Anime de Argentina

Seguimos ofreciéndoos descripciones de los eventos que se realizan a lo ancho y largo del mundo, para que podáis comparar y valorar lo que tenéis en su justa medida.

Hola, ¿cómo va?! Uff... Me han propuesto el desafío de contaros en pocas líneas de qué van las convenciones en Argentina, y he aceptado por dos motivos: primero porque soy periodista -además de traductor de japonés, claro- y amo escribir sobre lo que sea, y segundo porque me encanta esa frase de "parecido pero diferente". Me refiero a que por más que todas las convenciones del mundo sean en el fondo similares, siempre va a haber algo en cada una que la va a hacer distinta a las demás.
En Argentina, tanto manga como anime estaban sumidos en un letargo glacial hasta mediados de los 90's. Afortunadamente (si no unos cuantos ahora nos estaríamos muriendo de hambre ^_^) series como **Saint Seiya** (Los Caballeros del Zodíaco) y **Sailor Moon** obraron como príncipes azules que despertaron de su largo sueño a la Bella Durmiente. Entonces se desató un furor por las cosas japonesas no visto desde la época de **Mazinger** o **Robotech** (en los 80's), lo cual propició que tímidamente allá por 1996 se celebrara la primer convención del género. El nombre: Fantabaires. Dicho evento tuvo lugar en un lugar humildísimo y no muy bien ubicado -el Club Italiano- por no decir que era un tugurio con capacidad para 50 cucarachas sentadas.
Sin embargo, y a pesar del escaso tiempo transcurrido, para 1997 ya la cosa había tomado otro color; la causa principal: el estreno y la meteórica popularidad que adquirió en Argentina prácticamente de la noche a la mañana **Dragon Ball**. Ese año -en el mes de noviembre- se celebró el segundo Fantabaires, en el cual la asistencia de público se multiplicó por tres, si se comparaba con el del año anterior. Además, hay que destacar que el evento tuvo lugar en un sitio mucho mejor ubicado: el coqueto centro comercial Galerías Pacífico, en el corazón de la Ciudad de Buenos Aires.
La burbuja manga/animera continuó subiendo, por lo que era evidente que el Fantabaires del año '98 debía celebrarse en un lugar incluso más grande. El sitio elegido entonces fue La Rural, un predio enorme en el cual, para que tengáis una idea, se realiza año tras año la Feria del Libro (que congrega más de un millón de personas en cada edición). Un punto a destacar es que justo por ese entonces, los fanáticos comenzaron masivamente a disfrazarse como sus personajes favoritos: nacía el cosplay.
Con el correr de los años, la espuma comenzó a bajar (algo lógico en cierta manera), hasta llegar a 2001. Entonces, con Editorial Ivrea a la cabeza, nació Expocomics & Anime; un encuentro que superó por mucho a sus predecesores. Surgieron nuevas atracciones, como por ejemplo que un grupo musical tocara en vivo canciones de anime, mientras que los concursos de cosplay acaparaban toda la atención. Lamentablemente la economía argentina entró entonces en un apocalipsis kafkiano, por lo que en 2002 no se pudo organizar siquiera un cumpleaños de 15. Pero por estos días, con la cosa un poco mejor, los fanáticos locales han encontrado un nuevo espacio para dar rienda suelta a su locura anual (y anal ^_^): Fancomix.
Como reflexión final puede decirse que a pesar de que la época de oro para las convenciones en Argentina parece haber quedado atrás (grrr... junto con nuestros ingresos), el espíritu se mantiene, por lo que un retorno con gloria no parece tan descabellado. Además, otras ciudades como Rosario, Mar del Plata o Mendoza también se han sumado en esto de organizar convenciones para deleite de los fanáticos, algo sumamente positivo.

Marcelo Vicente







ANNECY 2003

Un año más tuvo lugar en la ciudad francesa de Annecy el Festival International de Cinéma d´Animation, en concreto los pasados días 2 al 7 de junio, que volvió a constituir una cita obligatoria para todos los amantes de la animación mundial, y en el que Japón volvió a cobrar una presencia destacable.

Pertenecientes a 36 países, el Gran Premio del Festival fue justamente para un cortometraje japonés, **Atama Yama** ("Monte Cabeza"). Dirigido por *Koji Yamamura*, se trata de una versión moderna de un relato tradicional Rakugo de su país, protagonizado por un hombrecillo tan tacaño que se come las cerezas con hueso y todo, lo cual hace que un día le crezca un cerezo encima de su cabeza, con hilarantes e imprevisibles consecuencias.

El premio al mejor largometraje fue para una producción de Hong-Kong, My Life as McDull, dirigida por *Toe Yuen* y basada en un cómic (*manhua*, como dicen en Hong-Kong) de su creación, muy popular en dicho país. Centrado en la vida cotidiana de un inquieto y fantasioso cerdito, **My Life as McDull** -que ya había sido vista en octubre del año pasado en el Festival de Sitges- ya ha despertado un gran impacto a nivel internacional por sus sencillos pero expresivos y *naïfs* diseños y su disparatado a la par que ternurista guión.

Otros filmes japoneses que pudieron verse en Annecy, fuera de concurso, fueron WXIII: Patlabor the Movie 3 -igualmente proyectada en Sitges 2002- y dos obras imprescindibles para los fans del Studio Ghibli (¿y quién no lo es?): **Majo no Takkyubin** (Nicky, la aprendiz de bruja, 1989) y la primera colaboración conjunta entre *Hayao Miyazaki* e *Isao Takahata*, **Taiyo no Oji Horusu no Daiboken** (La gran aventura de Hols, príncipe del Sol, 1968), realizada en la Toei y considerada como el germen de lo que años después daría de sí el propio Studio Ghibli. Aunque en España la primera hemos podido disfrutarla en vídeo (y esperemos que pronto en DVD) y la segunda

fue estrenada en cines hace años como *La princesa encantada*, lo cierto es que ambas películas eran inéditas en Francia, por increíble que parezca tratándose del país occidental donde más se venera a *Miyazaki*, y por lo tanto su proyección en Annecy constituía la primera ocasión para nuestros amigos franceses de descubrirlas.

Siguiendo con el estudio Ghibli, también se pudo ver como primicia europea su más reciente largo, Neko no Onganeshi (El reino de los gatos), una especie de secuela de **Mimi o Susaeba** (El susurro del corazón), dirigida por *Hiroyuki Morita*. La protagonista, *Haru*, es una colegiala que salva a un gato callejero de un accidente de tráfico el cual, al ser en realidad el hijo del Rey de los Gatos, la invita como recompensa a visitar su fantástico reino. Una cinta agradable de ver de principio a fin y con mensaje, que demuestra que los jóvenes directores del Studio Ghibli siguen con toda fidelidad el sendero inaugurado por sus maestros *Miyazaki* y *Takahata*.

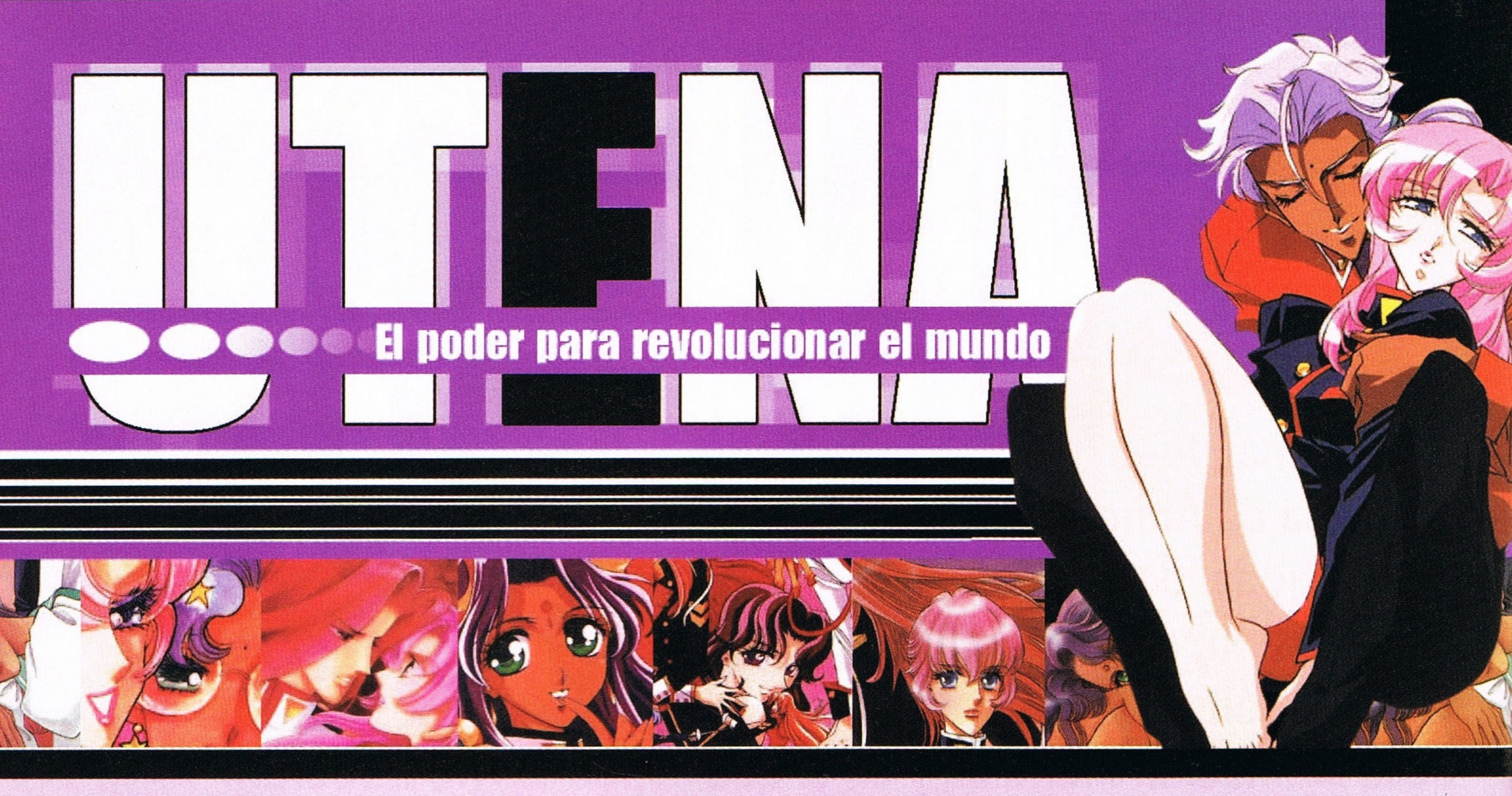
Otras proyecciones, dejando aparte lo nipón, incluyeron el excelente largo francés Les triplettes de Belleville, de *Sylvain Chomet*, sobre un trío de ancianas muy marchosas, y que ya ha obtenido un gran éxito de taquilla en su país de origen; el tercer largo de los **Rugrats**, ya estrenado en España este agosto; retrospectivas dedicadas a la animación australiana y a la música en la animación; además de las diversas exposiciones, como la dedicada al maestro de la animación políticamente incorrecta *Bill Plympton*, y el MIFA (Mercado Internacional del Film de Animación), como siempre celebrado paralelamente al Festival.

La presencia española en Annecy se componía de cinco cortos -entre ellos Sr. Trapo, de *Raúl Díez*, realizado en animación 3D y galardonado con el Goya- todos ellos presentados a competición, si bien ninguno logró hacerse con premio alguno.

Y así, volvimos de Annecy llenos de recuerdos y de la satisfacción de haber podido ver horas y horas de buena animación. Mientras esperamos la cita de Annecy 2004, los que deseéis saber más sobre el Festival podéis visitar su página web:

Alfons Moliné





Si hay algún personaje en el manganime capaz de revolucionar el mundo entero de mil formas distintas, esa es *Utena*. Quién si no iba a ser capaz de batirse en duelo a muerte, vencer con una escoba a un maestro de la katana, enamorar a toda su academia (no sólo a los chicos) y, lo más difícil de todo, ¡sacar tiempo para poder aprobar los exámenes!

Ohtori, mucho más que una academia de estudios

La gigantesca academia *Ohtori* es un centro de estudios, pero no sólo eso: también es escenario constante de amores y un lugar donde todo es posible, siendo la educación sexual lo único que se da por sabido. Allí estudia *Utena Tenjo*, una chica de dieciséis años poco corriente, que quedó algo traumatizada cuando perdió a sus padres con sólo seis; fue entonces cuando se le apareció, cual virgen de Fátima, un príncipe que le salvó la vida y además le dio un anillo algo especial para que nunca olvidase la fuerza y el valor que ella misma llevaba dentro. Lo más sorprendente es que, al quedar tan impresionada y enamorada de él, decidió adoptar su imagen y personalidad. El resultado es una preciosa adolescente de cabello rosa por la que suspira toda la escuela y que se caracteriza por una actitud y aficiones poco femeninas, lo que parece darle todavía más morbo a sus compañeros y compañeras...

Un día, el carácter justiciero de *Utena* la llevó a plantarle cara nada más y nada menos que a *Saionji*, capitán del club de kendo y representante en el consejo estudiantil, individuo soez y violento sin respeto por nada ni nadie y al que nuestra protagonista desafía en duelo tras verlo abofetear a *Anthy Himemiya*. Esta es una chica muy introvertida de triste vida social, cuyos vicios son pasar las horas regando en solitario las rosas del jardín y jugar con su único amigo, un pequeño y extraño simio al que llama *Chuchú* y con el que parece entenderse (incluso juega con él a las cartas...).

A partir de este momento la cosa se complica pues *Saionji* acepta batirse con *Utena,* mostrando un especial interés al ver en su mano el extraño anillo que el príncipe le regaló; el combate tendría lugar en el bosque, una de las zonas prohibidas de la misteriosa academia. Cuando *Utena* llega al lugar con su katana de bambú, algo extraño ocurre, y es que su anillo le abre las puertas a una enorme torre, invisible desde el exterior, donde *Anthy* y *Saionji* la esperan para empezar un extraño combate. Una vez dentro, *Anthy* coloca una rosa en el pecho de cada combatiente; esta flor proclamará vencedor al que acabe el combate conservándola intacta. También saca de su cuerpo una espada (no me preguntéis dónde la esconde) que *Saionji* toma ante la atónita mirada de *Utena*; tras estos preliminares, da comienzo el duelo.

Al finalizar el combate, en el que milagrosamente vence *Utena*, esta queda prometida a *Anthy Himemiya*, quien será conocida a partir de este momento como *La Novia de la Rosa*. Ahora su deber es enfrentarse a otros duelistas que intentarán arrebatársela pues, según dicen, el que posea a la novia de la rosa tendrá el poder de revolucionar el mundo y realizar cualquier milagro.

Aunque *Utena* no acaba de entender del todo el juego de duelos en el que se ve envuelta, le parece inhumano que se rifen a *Anthy* de esa forma, no teniendo más remedio que protegerla derrotando a todo el que la desafía. Poco a poco irán pasando por la serie distintos personajes, tanto amigos como enemigos, que no sólo se dedicarán a combatir con la espada; por supuesto, también entrará en juego el amor, mediante el cual se profundizará en los sentimientos y deseos de cada uno de ellos, quedando el campo de batalla relegado a un segundo plano.

El manga y sus creadores

Este aclamado manga vio la luz por primera vez en Japón en 1996, en una revista de publicación mensual llamada "Chao" de Shogakukan. Posteriormente, la obra en papel se reunió en cinco tomos, más un especial en el que se basó la película; este último nos presenta a los mismos personajes envueltos en una trama, totalmente nueva y más sórdida si cabe, donde el cambio más espectacular lo protagoniza *Anthy Himemiya* (la joven pasa radicalmente de la virginidad más acorazada a la promiscuidad más absoluta, haciendo lo propio cada noche hasta con el apunta-

dor). Gracias a la editorial Norma podemos disfrutar de este manga en nuestro país, editado hace poco con una inusual fidelidad al original: las mismas sobrecubiertas, los mismos contenidos extras y paranoias varias del autor (véase la sección "Los momentos estelares de *Chuchú*" para entender a lo que llamo paranoia), e incluso se respetó la orientación de lectura japonesa, para agrado de los frikis. Se publicó en formato tomo, de casi doscientas páginas y con una periodicidad semestral; y algo más tarde, también Norma nos deleitó con el tomo especial ya mencionado. Al leer la obra no nos es difícil reconocer que estamos ante un shôjo al que no le faltan las rosas ni los demás elementos característicos de este género, pero rápidamente nos daremos cuenta de que estamos ante una historia nada convencional.

La gestación de **Utena** mantuvo a sus creadores ("*Be Papas*": dúo de artistas formado por *Hunihico Ikuhara* y *Yôji Enokido*) ocupados un largo período de tiempo: desde 1991, año en que fue concebido, hasta 1996, año en que vio la luz, transcurrió un largo lustro de maduración y evolución hasta conseguir el resultado que todos conocemos en la actualidad.

La reconocida autora de manga shôjo, *Chiho Saito*, fue la elegida para dar vida al proyecto. *Saito* impregnaría todas las viñetas con su singular y reconocible estilo: un dibujo estilizado y de proporciones alargadas que nos recuerda, por momentos, al manga de **Sailor Moon** pero que despliega un mayor grado de barroquismo y saturación en todos sus detalles, llevando el concepto de "horror vacui" a sus máximas consecuencias (resulta realmente difícil encontrar una sola zona en blanco a lo largo de sus páginas).

No penséis que esta obra fue la que dio a conocer a *Chiho Saito*, pues su trayectoria se remonta a 1982, cuando, con tan sólo veinte años, dio a luz su primera obra de éxito, **Lady and Sword** (**Ken no mademoiselle**); también cabe destacar sus trabajos **Kanon** y **Kakan no Madonna**, que gozaron asimismo de bastante éxito en Japón pero que siguen inéditos en nuestro país.

Un anime lleno de Rosas

A tan sólo tres meses de estrenarse el manga, en febrero de 1997, la unión de TV Tokyo y Starchild crearía la versión animada de las aventuras de *Utena*. Era una versión mucho más extendida para la que se crearon montones de situaciones y personajes nuevos y que llegaría a su fin en abril de 1998, tras haber alcanzado los 39 episodios. En España Dynamic comenzó la edición en vídeo, pero se quedó a medio, y sólo en algunos canales autonómicos se ha podido disfrutar de la totalidad de la serie.

En su paso del papel a la pantalla surgieron muchísimas diferencias: entre los nuevos personajes resalta *Nanami*, hermana del presidente del consejo estudiantil, que está irracionalmente enamorada de su propio hermano. Esta incestuosa chica es capaz de enfrentarse a cualquiera que se atreva a acercarse a su hermano; incluso lucha a muerte contra *Utena. Nanami*, acompañada por tres amigas a las que usa como siervas, es la que aporta a la serie una gran cantidad de episodios humorísticos que, aunque no siguen un hilo argumental sólido, merecen la pena ser disfrutados, aunque sólo sea por su descabellado planteamiento: en ellos podemos ver cómo este cuarteto se dedica a fastidiar permanentemente a *Anthy* y *Utena*, cómo luchan en la India contra unos elefantes para conseguir un curry mágico, o incluso cómo la propia *Nanami* llega a convertirse en vaca por llevar un cencerro maldito que creía diseño de Christian Dior (la niña en cuestión es muy divina de la muerte); todo este conjunto constituye una muestra de un hilarante sentido del humor y una locura desbocada (para los que les guste ese tipo de humor, claro).

Otros personajes tampoco se libran de una cierta metamorfosis en su ascensión al anime, siendo en algunos casos bastante radical. Por ejemplo, *Yuri Arisugawa*, capitana del club de esgrima y representante del consejo estudiantil, pasa de ser una joven frustrada por el amor imposible de un chico, a una chica fuerte y dura, enamorada en esta ocasión de una chica, que nos recuerda el carácter de *Utena*.

Tres sagas para una revolución

Saga de la Rosa: Esta es la parte animada más fiel al manga; en ella, *Utena* conoce a los prin-



cipales amigos y enemigos que le acompañarán hasta el final de toda la aventura, como por ejemplo *Wakaba*, su mejor amiga y la única que siempre la anima en los momentos difíciles. La historia es básicamente la misma que el manga; presenciaremos los combates contra todos los componentes del consejo estudiantil y se iniciará un acercamiento entre *Utena* y *Anthy* de tintes cada vez más románticos. *Toga*, el presidente del consejo estudiantil de la academia *Ohtori*, se convierte en el personaje que mueve los hilos de todo lo que pasa alrededor de *Utena*, llegando a ser su peor enemigo: su principal obsesión es arrebatarle a *Anthy* y así conseguir el poder prometido.

Saga de la Rosa Negra: La historia de esta saga nació en forma de capítulo especial en el manga, paralelo a la trama principal. Su gran acogida dio lugar a la creación de doce episodios animados dedicados a la misma. En esta ocasión, *Mikage*, el seminarista de la escuela, resulta que también desea a *Anthy Himemiya*, pero no para el mismo fin que todos los demás, sino para salvar con el poder que obtenga a un chico enfermo del que está enamorado (¡toma castaña pilonga!). Para poner las cosas difíciles a *Utena*, *Mikage* posee unos poderosos anillos negros capaces de dominar el sentimiento de odio de las personas; también le permiten participar en los duelos secretos que tienen lugar en la torre invisible, consiguiendo, gracias a ellos, captar adeptos en su lucha contra *Utena*. Los rivales de esta parte de la serie, además de mostrarnos poco a poco de lo que es capaz nuestra protagonista, ayudarán a que conozcamos a fondo la personalidad del resto de los personajes con los que interactúan. Sin duda, uno de los momentos más dramáticos que presenciaremos en estos episodios es la lucha entre *Utena* y *Wakaba*, la que se ve cegada y obligada a luchar contra su mejor amiga bajo la influencia del anillo negro de *Mikage*. Tras esta gota que colma el vaso, *Utena,* enfurecida, planta cara al culpable de los hechos, momento en el que un acontecimiento inesperado dará un giro radical al argumento y pondrá fin a la saga de la Rosa Negra.

Saga del Apocalipsis: Final de la historia, donde se nos revela la mayor parte de las incógnitas que nos planteaba el oscuro argumento. El personaje clave para atar cada cabo suelto aparecerá ahora, y no es otro que el hermano mayor de *Anthy, Akio Ohtori*, el director de la academia. Aunque hasta ahora no se hubiese personificado, este personaje es el causante de todo el entramado de los duelos, conocido como "el Fin del Mundo", que además animará a todos los combatientes a enfrentarse por última vez contra *Utena*, otorgándoles las llamadas espadas espirituales, con el fin de descubrir si finalmente *Utena* será la elegida que recibirá el poder de Dios, prometido al que posea a la "Novia de la Rosa".

Así llegamos al final de la serie de televisión, en el que presenciamos un último episodio, cuanto menos inquietante, en el que no todo acaba siendo lo que parecía. Tras el confuso y ambiguo final del anime en TV, en 1999 nos llegó una película no menos enrevesada, *End no Mokushiroku* (El Apocalipsis de la Adolescencia), cuyo argumento poco tiene que ver con el de la serie. Además de plantear la historia desde otro punto de vista, también nos sorprende con un final bastante surrealista en el que los personajes se enfrentan transformados en bólidos de carreras (ver para creer...).

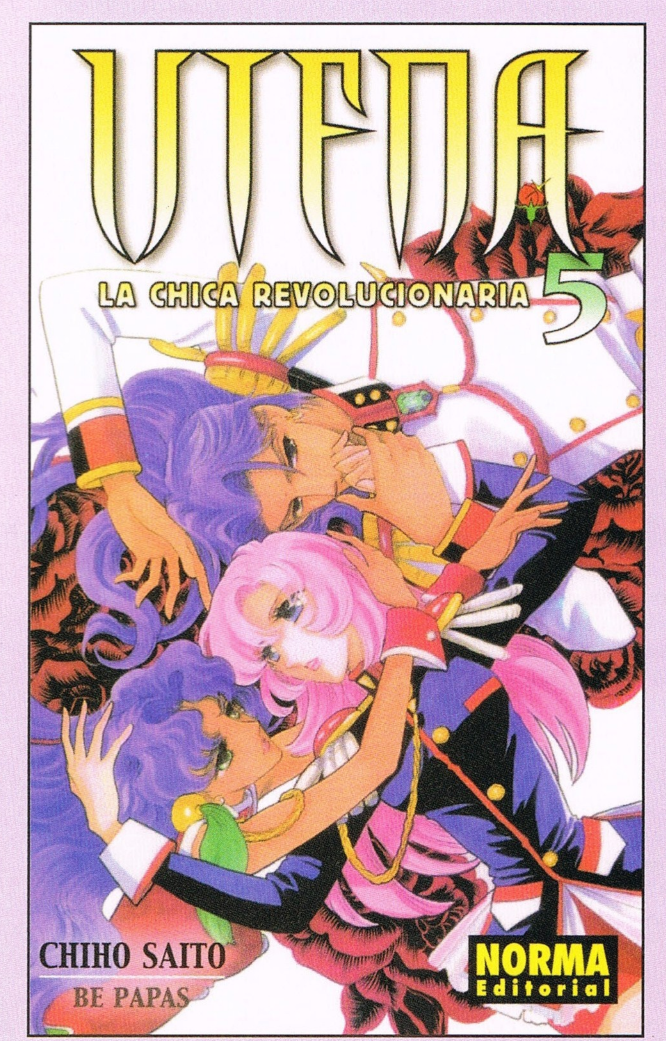
Algo especial; su música

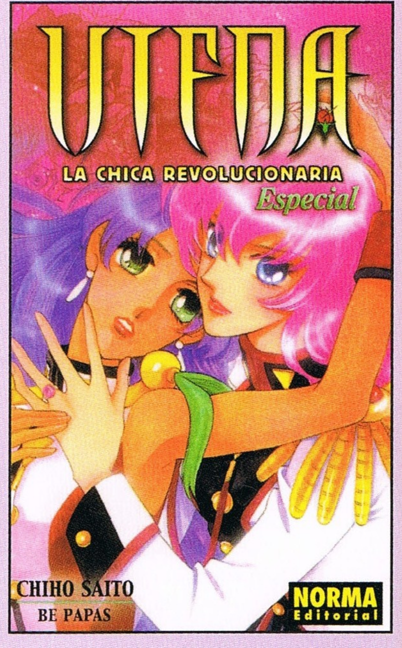
Shinichi Mitsumune es el creador de la espectacular banda sonora de **Utena**. En esta serie los estilos musicales se mezclan de una forma maravillosamente impúdica; sirva como ejemplo que nos encontramos con el mismo número de piezas sinfónicas que de temas de rock. Los momentos de mayor intensidad musical son los de las batallas, donde los épicos temas corales aportan un tono gótico y apocalíptico que contrastan fuertemente con la delicada femineidad que envuelve el ambiente de estas escenas.

Aunque dentro de cada episodio nos encontramos con temas nuevos, sólo se llegó a componer un opening, *Rinbu Revolution,* interpretado por *Masami Okui*, y dos endings, *Virtual Star* y *Truth*, cantados por *Luca Yumi*. Las tres canciones son una auténtica delicia. No obstante, el tema quizás más emblemático sea *Zetai Yumei Mokushiroku* (destino final: Apocalipsis), una contundente pieza coral que suena como preludio de cada batalla.

En resumidas cuentas, **Shôjo Kakumei Utena** es una historia especial y distinta que, sin duda alguna, no dejará indiferente a nadie que le dedique un mínimo de atención. Un shôjo que mezcla como pocos la acción, el humor y el morbo. Disfrutadlo...

Vicente Ramírez
Antonio León "Eriol"









Y EL IMPERIO MAYA

Doraemon ha llegado a todos los canales autonómicos de nuestro país, desde Andalucía a Canarias, desde Cataluña a Baleares, recorriendo toda la geografía nacional para llevar una misma historia a todos los rincones de España (incluso a Cartoon Network), pero ha invadido también la gran pantalla para ser disfrutado por todo el mundo.

Como ya viene siendo costumbre, Luk Internacional nos trajo a los cines el 29 de Agosto una nueva aventura de *Doraemon* y sus amigos, siendo este el cuarto largometraje que nos llega, tras **Doraemon Las mil y una aventuras** estrenada en cine el 15 de junio de 2001, **Doraemon y los piratas de los mares del sur** estrenada en cine el 30 de agosto de 2002 y que recientemente ha salido en vídeo y DVD a la venta, y **Doraemon y el Secreto del Laberinto** el 15 de abril del año pasado directamente en DVD. Y como es de esperar, al igual que las anteriores, esta nueva película será editada de nuevo en DVD con una buenísima edición (cabe destacar que la segunda película fue el numero dos de ventas en Andalucía durante un tiempo). Y ya de paso, podrían fijarse en la película prevista para el año que viene en Japón, **Nobita no Wan Nyan Jikuuden**, creada con motivo del 25 aniversario del estreno en el cine.

Los mayas y un gato-robot

En esta nueva aventura, *Nobita* convence a *Doraemon* para viajar a otras civilizaciones mientras ensaya una obra en la escuela. Al abrir el agujero del tiempo, acaban en Mayana, país de la civilización maya escondido en mitad de la jungla. Allí se encuentran con el príncipe heredero al trono *Thio*, quien sorprendentemente se asemeja a *Nobita* como un perfecto clon, aunque de distinto carácter ya que es terriblemente autoritario y malcriado. Ambos deciden intercambiar los papeles durante un día y vivir en el mundo del otro: *Nobita* es el príncipe por un día y *Thio* viaja al presente con *Doraemon* para buscar un remedio contra la malvada bruja *Ledina*, quien está utilizando la magia negra para crear el caos en el país y tiene sumida en un profundo sueño a la reina, la madre de *Thio*.

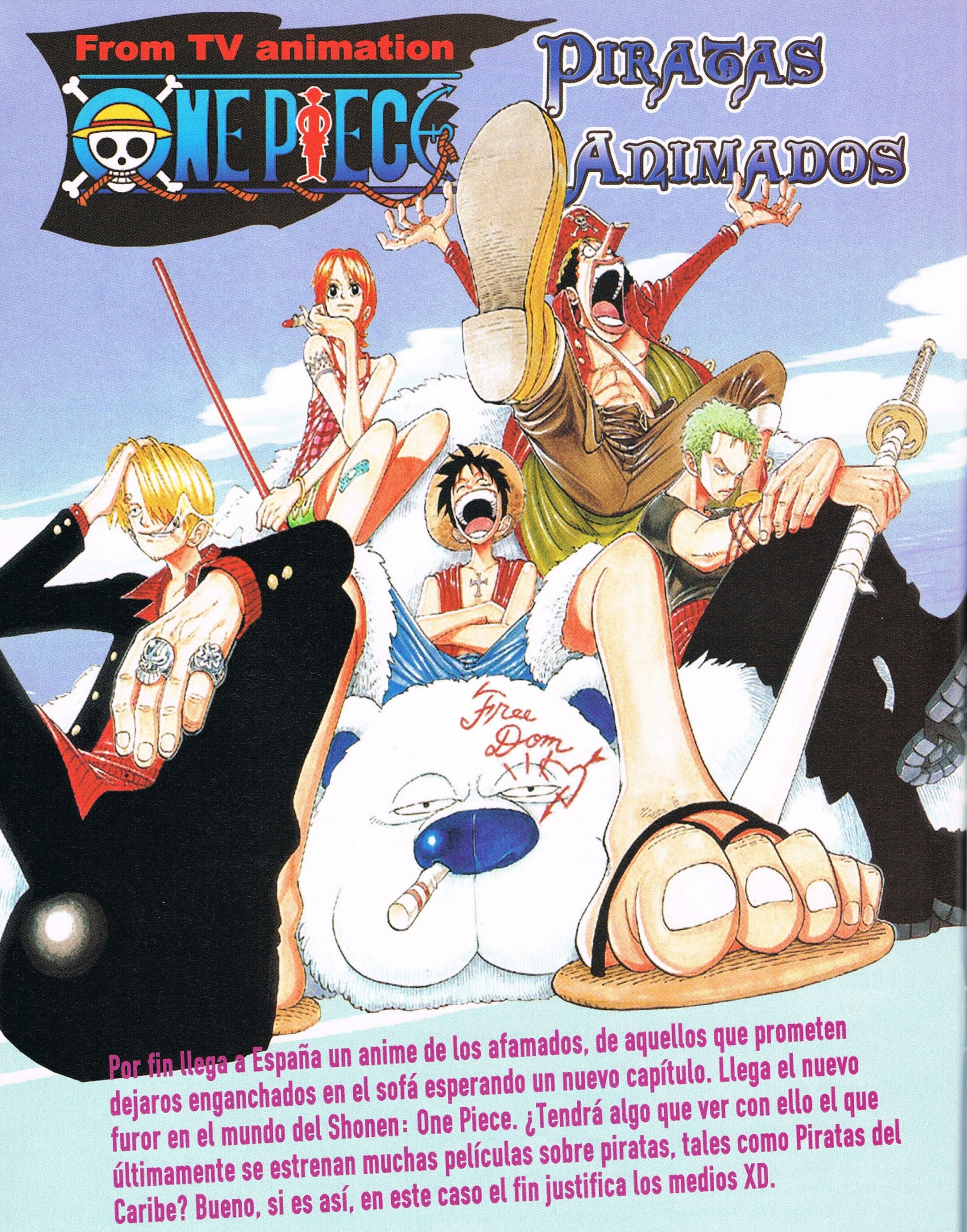
Para salvar Mayana, *Doraemon*, *Thio* y *Nobita* deben contar con la ayuda de *Shizuka*, *Suneo* y *Gian* además de *Ishumal*, el entrenador de la guardia real experto en defensa personal, *Kuku*, hija de este que está enamorada del príncipe, y *Poporu*, la divertida mascota de *Thio* que enseguida le coge cariño a *Nobita*. Conocerán las costumbres y deportes mayas, pero todo se complica cuando *Ledina* secuestra a *Kuku* e intenta sacrificarla para invocar a las fuerzas del mal. Nuestros amigos deberán adentrarse en el Palacio de la Oscuridad, la guarida de la malvada bruja, para luchar contra esta amenaza, siempre ayudados por los inventos del genial *Doraemon* y, lo más importante, la amistad que los une.

El equipo responsable

El creador original de *Doraemon* es *Fujimoto Hiroshi*, nacido el 12 de Enero del año 1933 en la prefectura de Toyama. Un día en 1964 tropieza con un juguete de su hija mientras unos gatos se pelean en la calle y mezclándolo todo surge *Doraemon*, un gato robot con un bolsillo mágico. *Fujimoto* expone la idea a *Motô Abiko*, compañero de clase desde quinto grado en la escuela Toyama Gakuen con quien había dibujado anteriormente manga para niños como **Tenshi no tamachan** (1952) u **Obake no Qtaro** (1963). Se asocian con el nombre *Fujiko Fujio* como coautores y en Enero de 1970 se publica la primera historia de este gato en Korokoro, una revista para niños de la Shogakukan. Con el gran éxito de los más de 45 volúmenes y los 19 especiales, se decide pasar a anime tres años después en la televisión nipona TV Asahi, con un total de más de 850 episodios. Otros mangas son **Shounen SF Tanpenshuu**, **Esper Mami** o **Pokonyan**, pero **Doraemon** continúa con éxito durante los años 70, 80 e incluso 90, aunque ya sólo por *Fujimoto Hiroshi (Fujiko F. Fujio)* ya que *Motô Abiko* abandona en 1987. *Fujimoto Hiroshi* falleció el 23 de Septiembre del año 1996 a los 62 años, y su esposa *Masako* continua las desventuras del gato robot desde entonces para que llegue a todos los lugares el mundo. Numerosas películas se han ido haciendo anualmente desde el año 1980 y en el año 2000 se hace esta, **Doraemon y el Imperio Maya** contando con *Tsutomu Shibayama* como director, quien ha dirigido la mayoría de las películas y capítulos del anime, así como la serie **Ranma ½** y diseño de personajes de **Lupin III Pilot film** de 1978. Como director de animación cuentan con *Sadayoshi Tominaga*, que trabajó con *Fujiko F Fujio* en **Esper Mami** en 1986, además de en **Arrow Emblem: Grand Prix no Taka** con *Rin Taro*, o **Kotetsu Jigu** de *Go Nagai*. Para esta película hay distintos nombres como **Doraemon Legenda Raja Matahari** o **Doraemon and the legend of the Sun King**... pero para todo el mundo **Doraemon** contiene un mismo mensaje basado en la amistad.

Una nueva película que hará las delicias de los más pequeños, y de los no tan pequeños porque con más de 30 años a sus espaldas, **Doraemon** es una historia para todos los públicos que nunca pasará de moda.

Eva Evrard



Piratas Animados

Por fin llega a España un anime de los afamados, de aquellos que prometen dejaros enganchados en el sofá esperando un nuevo capítulo. Llega el nuevo furor en el mundo del Shonen: One Piece. ¿Tendrá algo que ver con ello el que últimamente se estrenan muchas películas sobre piratas, tales como Piratas del Caribe? Bueno, si es así, en este caso el fin justifica los medios XD.

El comienzo de un romance

Hubo una época en la que existió una persona que consiguió toda la riqueza, fama y poder posibles en este mundo. Dicha persona fue el Rey de los Piratas, *Gold Roger*. Pero al ser un pirata fue perseguido y atrapado por los Marines.

El día de su ejecución pública, la gente que fue a verlo por última vez con vida le preguntó dónde escondió sus riquezas y, sobre todo, su tesoro más querido, el One Piece. *Gold Roger* sonrió y dijo que lo escondió en alguna parte de este mundo y que sería para quien lo encontrara. Con estas palabras, fue ejecutado y conmovió los corazones de los espectadores de tal manera que consiguió iniciar una nueva época en la historia de la humanidad: la Era de los Piratas.

22 años han pasado desde ese suceso y la gente sigue intentando buscar ese tesoro desesperadamente. En este marco aparece *Luffy*, un joven que por accidente (y por culpa de su afán de comer) se convirtió en un chico de goma al comer una *akuma no mi* (fruta del diablo). Las frutas del diablo dan el poder que les están asignadas al que se las coma, pero también lo maldice para el resto de su vida con la imposibilidad de nadar, ya que al caer al agua pierden toda la fuerza y el cuerpo se paraliza. Y eso es una gran putada en un manga donde lo que más abunda es el mar.



Luffy quiere convertirse en el Rey de los Piratas y conseguir el One Piece, porque se dice que quien encuentre el One Piece será el dueño del mundo (imaginaos el valor económico de dicho tesoro XDD). Para ello se embarca en dirección a Grand Line, donde se encuentra el One Piece y que es conocido como el cementerio de los piratas, con una simple barcucha en busca de tripulación y de algún que otro barco nuevo. *Luffy* es un feliz de la vida, sólo piensa en comer y en pasárselo bien, y no tiene ni zorra de navegación, así que va donde el viento lo lleve (XDD uno de los "protas" más carismáticos que he leído en un manga). En su camino se le unirá gente como *Zoro*, un ex-cazador de piratas; *Nami*, una ladrona con excelentes cualidades de navegación; o *Usopp* (mi personaje preferido, diox, I love *Usopp* KYAAAA!), un mentiroso con gran puntería. Con este tropel de personajes y muchos más, y su barco más famoso, el Going Merry (barco que se ha representado a tamaño real en Tokio) vivirán aventuras y desventuras increíbles, emocionantes, dramáticas, intensas, divertidas, apasionantes... diox, cuántos calificativos le podría dar a sus aventuras...

El autor del mapa del tesoro

Eiichiro Oda nació el 1 de enero de 1975 en Kumamoto. A la edad de 17 años consigue un Premio Tezuka (los Óscar del Manga) con su corto **Wanted!**, donde presenta las aventuras de un vaquero del oeste. En octubre de 1993 edita una historia corta en la revista Original Jump (una de las tantas revistas especiales de la Jump Magazine), llamada **Kami kara Mirai no Present** (El regalo del dios del futuro), donde vemos a Dios cogiéndole manía al protagonista de turno. A partir de 1994 empieza a trabajar de ayudante con tres autores: *Shinobu Kaitani* (**Midoriyama Police Gang**), *Tokuhiro Masaya* (**Jungle no Oja Tar chan**) y el conocidísimo *Nobuhiro Watsuki* (**Rurouni Kenshin**), quien en una viñeta de su manga hace un "regalo" a la gran obra de *Oda* (si no sabéis qué escena es, sólo os diré que tiene que ver con *Iwanbo*, ale a buscar XD). Durante este periodo decide salir de la universidad para mejorar su diseño y su trazado, y empieza a publicar historias cortas. Una de ellas será un boceto de lo que será una de sus obras más reconocidas, **Romance Dawn**, que se publicó en el 96 en la Jump Autumn Special. Más tarde publicaría otra versión del boceto. La 2ª versión, junto al resto de cortos publicados anteriormente, se recopilaron en un solo tomo con el nombre de su primer corto.

Según se dice, *Eiichiro Oda* siempre ha intentado dibujar mirando de reojo a la obra de *Toriyama*, por la que siente pasión.

El manga del año

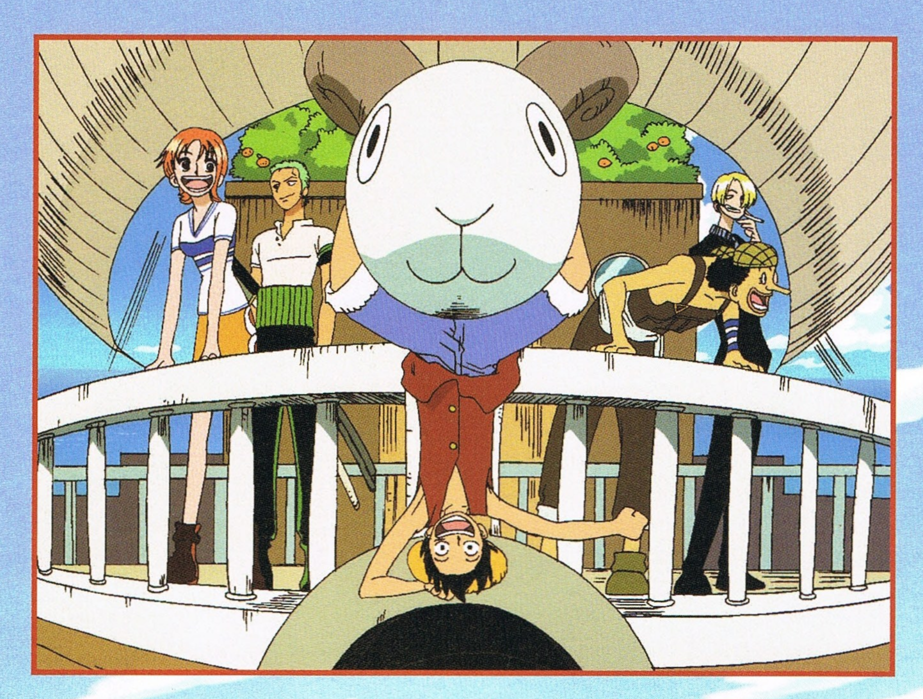
En 1997, Oda comienza su impagable obra en la Weekly Shonen Jump. Hasta el momento lleva editados 29 volúmenes, sin que se vislumbre un final cercano, y ha batido récords en Japón.

El diseño de los personajes es bastante bueno, no es que sea perfeccionista, al contrario, es totalmente irregular, con unos huesos que ganan una elasticidad increíble, y las caras de los personajes no son muy normales (véase la cara de *Usopp*, con su nariz alargada y cara de patata, o *Sanji*, con sus cejas en espiral), pero a la vez están muy bien conseguidos.

Y no cae en el fallo de volver a reconstruir las cosas por arte de magia (y si lo hace, el autor siempre se saca un as de la manga). Se puede decir que en lo que es el último tomo el Going Merry (el barco de la trouppe) es un montón de parches (aún me pregunto cómo pueden navegar con eso...).

Una cosa que se me ha olvidado comentar, y es importante, es que no penséis que es de críos. El estilo de dibujo sí, es cierto, es muy infantil. Pero igual de infantil eran los primeros tomos de **Dragon Ball** y mucha gente los prefiere a los que vienen después. No porque el diseño sea infantil, sino porque os olvidáis de ello y os metéis en la historia, que eso a **One Piece** no le falta. **One Piece** tiene sangre, tiene momentos dramáticos a más no poder... No solamente os reiréis a carcajadas, sino que lloraréis a moco tendido. El diseño de los paisajes me recuerda mucho a una mezcla entre **Dragon Ball** (por sus edificios y la formación de algunos de ellos) y a las de **Rurouni Kenshin** (por su perfeccionismo, sobre todo en la saga de Arabasta).

Ha causado tanta euforia en Japón que se han creado tiendas de merchandising solamente para ella, llamadas "One Piece Shop", con todo lujo de detalles y gente disfrazada. También salieron a la venta 2 biblias de **One Piece**, llamadas **One Piece Red Grand Characters** y **One Piece Blue Grand Data File**. En el **Red** encontraremos datos sobre los personajes y, como curiosidad, el primer corto que dibujó de



One Piece. El **Blue** ya es más completo: datos sobre los extras, clasificación de las frutas del diablo, etc. Se espera, al menos, una biblia más, porque han aparecido protagonistas nuevos y se han descubierto cosas demasiado importantes para dejarlas de lado. Además se han creado varias novelas para la ocasión.

Como curiosidad, si pensáis pillaros los tomos originales, os advierto que los dos primeros tomos están agotados en Japón y que la editorial no piensa reeditarlos por el momento...

¡Abordaje en la TV!

En 1999, visto el éxito generado por el manga, la Toei Animation prepara para Fuji TV la versión animada de **One Piece**. El diseño no varía mucho con respecto al manga, y menos la historia, que es casi clavada (menos el primer capítulo y alguna que otra saga). El diseño de los personajes tampoco varía mucho y los escenarios están pre-renderizados, cosa que se agradece a veces con unos magníficas rotaciones CG muy resultonas.

La banda sonora pega bastante bien, es de las que enganchan desde el primer momento.

El anime aún está en antena y lleva emitidos unos 163 capítulos (ya han alcanzado el tomo 27 y la saga que está en curso todavía no ha acabado en el manga, a ver qué se inventan...). Además, se han emitido dos especiales, uno de fin de año y otro de verano, de una hora cada uno. También he descubierto que están pensando hacer un especial totalmente realizado por ordenador, con los personajes renderizados, aunque no hay datos sobre la fecha de salida.

Los seiyuus son lo que más me han sorprendido, pues en esta serie encontramos a gente como *Kappei Yamaguchi* (*Usopp*) que dio voz a *Ranma* chico en **Ranma ½** o a *Inu-Yasha*; a *Mayumi Tanaka* (*Luffy*), que fue la voz de, por ejemplo, *Yutaro* en **Rurouni Kenshin** y, la que más me sorprendió, *Ikue Otan* (*Chopper*), que es la voz de nada más y nada menos que... ¡¡*PIKA-CHU*!! ¡¡SÍ!! AGHH (su versión "japo", claro. ¿Pero en japonés dice algo más aparte de "pika"?)

Cartas de navegación: Los Art-books

Hay por lo menos dos Art-Books publicados para **One Piece**, que comentaré muy resumidamente:

One Piece: Colorwalk 1 (ISBN 4-08-859217-4). Art Book en el que se presentan las ilustraciones que el autor hizo para las portadas de sus capítulos y sus tomos. Recopila las ilustraciones de los primeros 20 tomos.

One Piece: Animation Logbook (ISBN 4-08-859291-3). Art Book sobre el anime. Me gustaría daros más detalles (si es que se pueden dar ^^U), pero es que no lo he podido degustar XD.

Música pirata

No, no voy a hablaros de piratería, sino de la música del anime. Su música es más de lo mismo visto en los animes: openings "enganchadizos" (*We Are~!* siempre es la elegida para cantar en los karaokes), endings pasables y banda sonora que engancha, aunque es de ese tipo de banda sonora que si no la escuchas cuando estás viendo la escena no la disfrutas igual.

Discos podemos encontrar varios. Entre ellos destaco:

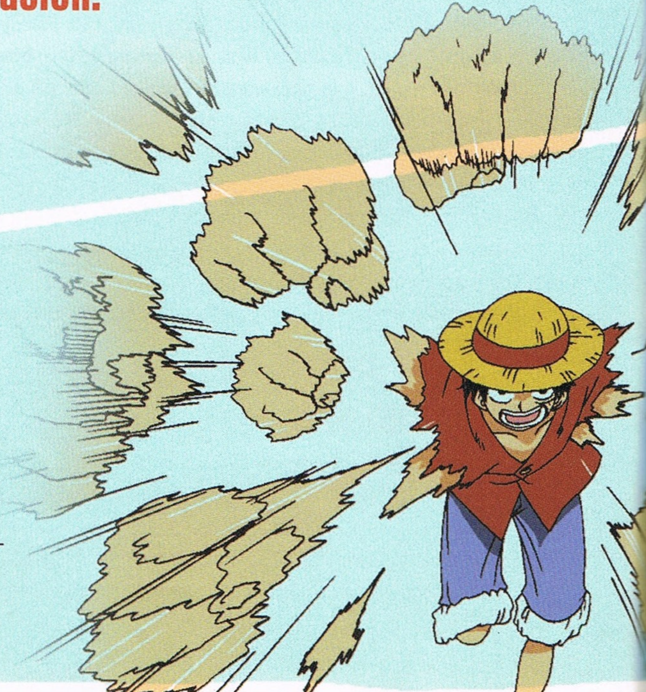
One Piece Song Collection 1&2: Música vocal cantada por los seiyuus.

One Piece Song & Music Collection 1&2&3: La música de los discos anteriores en karaoke más la BSO de la serie y de alguna que otra película.

One Piece Best Collection: Doble CD con lo mejor de los Song Collection y de sus openings y endings.

Piratas en el cine

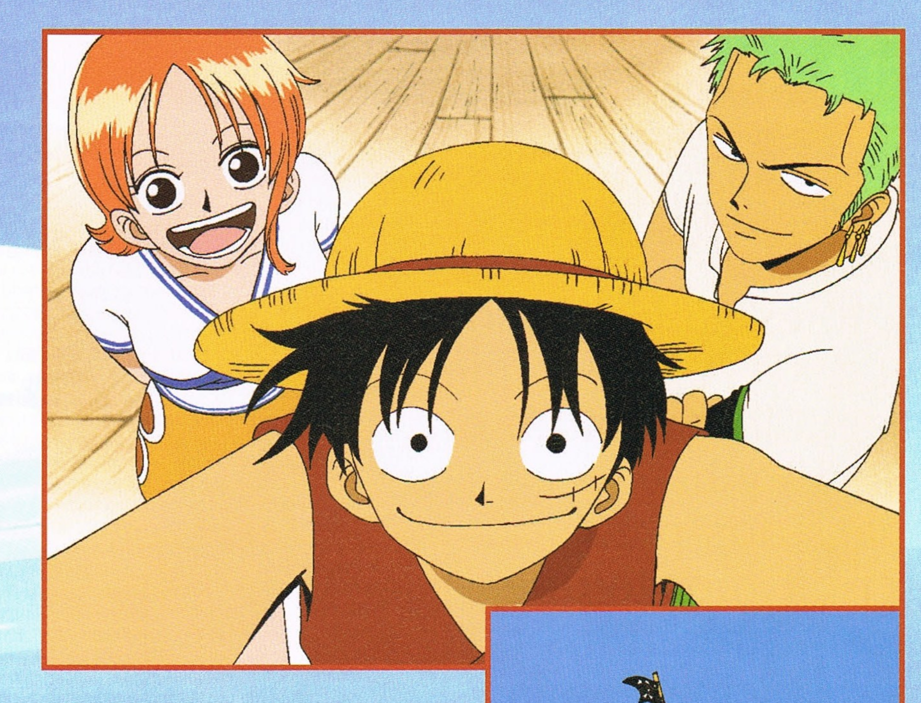
Hasta la fecha han emitido cuatro películas de **One Piece**, con la curiosidad de que cada película emitida acaba justo con la "introducción" del siguiente personaje que se unirá a la tripulación (aunque sólo sea de foto) o que acaba de unirse a la tripulación y como homenaje le dedican una película (como ocurre con la tercera, dedicada a *Chopper*). La falta de información y el poco espacio que me dan hace que no pueda



detallaros con precisión los argumentos de las películas. Como siempre, los diseños están mejorados, mejor animación y banda sonora especialmente preparada para cada una de ellas.

En la primera película nos encontramos al grupo buscando el tesoro de *Wootan*. En la segunda, se meten en una isla especial donde el tiempo no existe (como la peli no es muy larga, añadieron después de la misma un corto especial de cinco minutos basado en uno de los enemigos del grupo, *Jango*, que no es más que un vídeo musical con una animación espléndida). En la tercera, van a una isla donde sin querer nombran a *Chopper* rey de la misma (lo mismo que en la segunda, pero con lo del mundial de Corea y Japón, el corto fue de fútbol). Y en la cuarta participan en una carrera (según tengo oído, es la mejor de las cuatro películas, tendré que conseguirla ^ ^).

Datos recientes indican que para el 2004 se emitirá otra película de **One Piece**, pero aún no se sabe mucho de ella.



One Piece en tu consola

Aquí no se ha editado nada, pero en Japón han salido varios juegos sobre **One Piece** en diferentes plataformas: Dos en *Game Boy/Color* (RPG), unos cuantos en *PSX* (la mayoría de lucha con los personajes en SD), un par en *Game Boy Advance* (uno RPG y el otro es una especie de **Mario Party**), uno en *Game Cube* (de lucha estilo **Super Smash Bross.** en 3D), unos cuantos en *WonderSwan* (el último saldrá dentro de muy poquito y trata de que los protagonistas se convierten misteriosamente en animales y *Chopper* se debe encargar de devolverlos en su estado normal) y otro, que aún no ha salido, en *PS 2* (de lucha también y con personajes SD).

One Piece en España

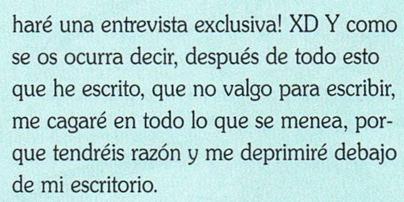
El paso de **One Piece** en cómic fue con más pena que gloria de manos de Planeta, quien publicó el manga sin hacer mucha propaganda de la serie y en formato grapas (aunque de más de 60 páginas), cosa que hizo lo que la mayoría haría si no tiene información de la serie: fijarse en la portada, ver que el dibujo parece de críos y dejarla de lado. Se publicaron 17 números que recopilaron más o menos siete tomos, hasta justo el comienzo de la saga de *Arlong*.

Ahora, con la emisión por parte de Tele5, un canal nacional y gratuito, de **One Piece** a partir de Septiembre, Planeta quizá se plantee la idea de reeditar el manga con, seguro, mejores resultados, ya que la serie lo vale. Te lo juro por *Snoopy* XDD.

Conclusiones

Nos encontramos con un nuevo éxito que marcará un antes y un después si Tele5 (*NdL: Uhhh... dices que tú no eres fan acérrimo de la serie, ¿no?*) lo hace bien. Incluso censurándolo (que es lo que más temo que haga), será un éxito del estilo **Digimon** o **Shin-Chan**. A los críos les encantará, pero no porque sea de críos, sino porque los críos de hoy en día se tragan todo lo que salga por la tele, aunque no entiendan lo que ocurra en la pantalla, y si ven ataques espectaculares, para ellos mejor. Al fin y al cabo, viene precedido de un gran éxito en Japón...

¡Y espero ver a gente disfrazada de *Zoro* en los próximos eventos manga, que les haré una entrevista exclusiva! XD Y como se os ocurra decir, después de todo esto que he escrito, que no valgo para escribir, me cagaré en todo lo que se menea, porque tendréis razón y me deprimiré debajo de mi escritorio.



Dedico este reportaje a Baldoo, vicepresidente de mi partido y uno de los pocos que disfrutan conmigo con esta serie ^ ^ Como diría Luffy: *Ore wa kaizoku ou ni naru otoko da!!!*

Micha-kun
(Presidente del PPSCOP)

Ahora toca describir a los protagonistas. Todos ellos son adorables (sobre todo *Usopp* XD ¡Y que nadie me diga lo contrario o lo capo!) y hay demasiados para describir, por lo que me centraré en los que más participan en la serie (a no ser que queráis un especial de Minami sobre **One Piece**...). Algunos datos están sacados de una traducción que encontré por internet del **One Piece Red Grand Characters**.

Monkey D. Luffy

Edad: 17
Cumpleaños: 5 de Mayo
Altura: 1,72 m.
Signo: Tauro

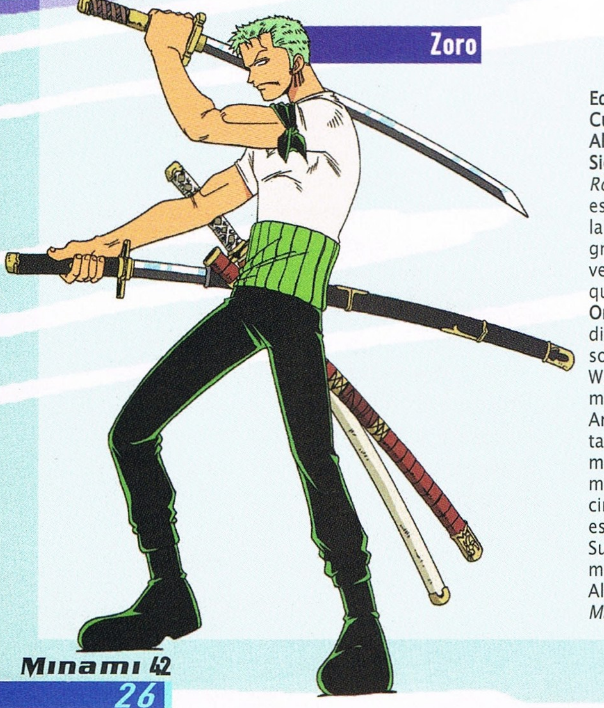
Luffy es el capitán del grupo. Es conocido como "*Luffy*, el del sombrero de paja", ya que de pequeño *Shanks*, un pirata que le salvó la vida, le regaló su sombrero de paja preferido, y ahora no se separa de él y cualquier persona que dañe su sombrero no sobrevivirá para contarlo. A la edad de 17 años se lanza al mar, todo feliz él, sin temer peligro alguno, con una simple barcucha, y decide, de antemano, reunir a 10 personas y un barco nuevo. Su meta es convertirse en el Rey de los Piratas y para ello se embarca en la búsqueda del One Piece, el Último Tesoro.
De pequeño comió por accidente una *Gomu Gomu no mi*, una fruta del diablo que le dio el poder de tener su cuerpo de goma. Puede deformar su cuerpo como quiera y ni los golpes físicos ni las balas le hacen efecto, aunque cortes o quemaduras sí que lo dañan. Es, sin duda alguna por su habilidad, el que tiene más potencia en ataques físicos del grupo.
Es cabezón como él solo, si algo se le mete en la cabeza ya no se la quita de encima, por mucho peligro que haya alrededor. Sólo piensa en comer y en echar la siesta, además de montar juergas cada vez que puede. No piensa si lo que va a hacer va a traer malas consecuencias. Es, como dicen en inglés, que me gusta mucho esa palabra, un *simple-minded*, sólo tiene una neurona, tonto como él solo, pero imparable e invencible en la batalla. Junto con *Usopp* el más divertido del grupo (y cuando están juntos te mueres, es imposible evitar partirse la caja).
Alguno de sus ataques más utilizados son *Gomu Gomu no Pistol* o *Gomu Gomu no Bazooka*.

Nami

Edad: 18
Cumpleaños: 3 de Julio
Altura: 1,69 m.
Signo: Cáncer

Es la navegante del grupo y la que más sentido pone a las cosas. Es muy suya y no deja que nadie le tome el pelo. Siempre acaba apalizando a alguno de los miembros del grupo por hablar demasiado. Es bastante mona y siempre tiene a *Sanji* a sus pies, se hace la tonta para hacer de él lo que quiera. Antes (y después) de conocer a *Luffy*, *Nami* fue una ladrona de piratas y robaba sus tesoros. *Nami* adora el dinero y uno de sus sueños es reunir 100 millones de Beris, la moneda oficial en el mundo de **One Piece**. Otro de sus sueños, como magnífica cartógrafa que es, es componer un mapa del mundo entero. Su infancia será una incógnita hasta esclarecerse en la saga de *Arlong*. Ataca mediante un palo desmontable en tres trozos (¿a que no os imagináis dónde se guarda los palitos? XD) y sus ataques no son muy característicos, aunque empezarán a tener importancia cuando *Usopp* le modifique sus palos y los convierta en una arma con la que controlará el tiempo atmosférico, pero eso hasta el tomo 20 no se ve y no vale la pena adelantar todo eso.

Zoro



Edad: 19
Cumpleaños: 11 de Noviembre
Altura: 1,78 m.
Signo: Escorpio

Roronoa Zoro es el espadachín y el serio del grupo. Se ha especializado en usar tres espadas a la vez (malpensados, la tercera con la boca XD) y es el más espectacular del grupo. Será por la cara de serio que tiene, por su pelo verde, por su estilo tan... cachi. Es el guay del grupo (el que todos los críos querrán ser si juegan entre ellos a **One Piece**). Además, no para de dormir y siempre está discutiendo con *Sanji*, aunque a la hora de pelear juntos son invencibles. Su mejor momento es en la saga de Whisky Peak, donde se luce que da gusto y es uno de los mejores momentos de la serie.
Antes de unirse al grupo fue un cazador de piratas reputado y temido hasta que los marines lo atraparon. En ese momento su vida se cruza con la de *Luffy*. Es sin duda el más fuerte del grupo, para distraerse levanta pesas de cinco toneladas XD (lo máximo que he visto que levante es un edificio medio derruido).
Su sueño es convertirse en el mayor espadachín del mundo y derrotar a *Mihawk*, el que defiende ese título.
Algunos de sus ataques más usados son *Tora giri* o *Tatsu Maki* (una especie de tornado generado por las espadas).





Sanji

Edad: 19
Cumpleaños: 2 de Marzo
Altura: 1,77 m.
Signo: Piscis

Es el cocinero del grupo. No traga a los tíos, y menos a los machistas, y en cuanto ve a una mujer bonita se pone a 100. A *Nami* la trata como a una reina y ella se aprovecha. Es el segundo más fuerte del grupo y con las piernas es invencible.
Su sueño es encontrar el All Blue, mar donde se cruzan todos los mares del mundo y en el que habitan especies de cualquiera de los mares. Es el paraíso de los cocineros, pero a la vez es una leyenda, por lo que sus amigos se ríen de él cuando lo oyen decir tan firmemente que encontrará ese lugar.
Es un ser muy serio, muy parecido a *Zoro*, pero que cuando hay una mujer de por medio es un cachondo mental y no se corta ni un pelo. Su cara es muy particular, sobre todo sus cejas, que están en espiral. Además, no deja de fumar, fuma hasta peleando.
Su estilo de lucha es muy parecido al Capoeira, ya que el lema de la lucha de los cocineros es que no pueden lastimarse las manos y sólo pelean usando las piernas. Aunque a él le encanta el francés y todas sus técnicas tienen nombre francés, con la peculiaridad de que cada técnica de golpe significa el sitio donde va a golpear.
Algunos de sus movimientos son *Epaule* (golpe en los hombros), *Queue* (patada al culo) o *Collier* (patada en el cuello).



Usopp

Edad: 17
Cumpleaños: 1 de Abril
Altura: 1,74 m.
Signo: Aries

Usopp es muchas cosas a la vez: Cañonero del barco (ya que tiene una grandísima puntería), manitas del barco (es el único que puede parchearlo, ya que tiene unos básicos conocimientos de mecánica y le gusta mucho practicar y probar nuevos instrumentos), capitán de reemplazo (por propia decisión) y mentiroso a más no poder, no puede evitarlo. Su cara es una muestra de que el autor se inspiró en **Pinocho** a la hora de dibujarlo (sólo hay que mirar su nariz y su morro sobresalido, demostrando que es un bocazas). Es el más miedica del grupo, pero el que más resistencia tiene. *Usopp* disfruta contando sus "aventuras" y sus "viajes" a todo el mundo para hacerse el valiente y el importante, y es que el tío vale para orador, menudas historias se monta XD.
Usopp se une al barco de *Luffy* para convertirse en un gran guerrero del mar y, así, perder su miedo. Además se embarca también por la posibilidad de encontrarse con su padre, *Yasopp*, un miembro de la tripulación de *Shanks* y un pirata muy temido por su puntería con las pistolas, al que nunca vio.
Usopp demuestra su puntería disparando con un tirachinas y, seguramente, si *Usopp* portara armas de fuego sería el más letal del grupo. Pero con ese tirachinas hace maravillas y se inventa munición para ella como bolas de ketchup o bolas explosivas. Además, también golpea con un martillo, aunque eso se ve más adelante, y utiliza técnicas increíblemente estúpidas como atacar mediante chirridos de pizarra XD.
Aunque *Usopp* sea un miedica, si hay un chico o una chica de por medio, es el más valiente del grupo y los defiende a toda costa (aunque sea huyendo y al correr consiga que los malos dejen a las víctimas).
Entre sus ataques, los más conocidos son *Kayaku Boshi* (bola explosiva), *Kaen Boshi* (bola flamígera) o *Usopp Hammer*.

Tony-Tony Chopper

Edad: 15
Cumpleaños: 24 de Diciembre
Altura: ¿?
Signo: Capricornio

Es el médico del grupo y el penúltimo en unirse. Cómo decirlo... *Chopper* no es humano, *Chopper* es... un reno. Pero con una particularidad. De pequeño se comió una *Hito Hito no mi* y obtuvo el poder de ser humano, vamos, de razonar como un humano y de modificar un poco el cuerpo para que tenga más forma humana. Con este poder puede cambiar de forma muy fácilmente y tener el cuerpo de un humano fuerte, o la de un reno pequeño o la de un reno normal en estado adulto. *Chopper* es el más inocente de todos y *Usopp* se aprovecha de ello haciéndole creer lo valiente que es y las aventuras que ha pasado (y se las traga todas XD).
De pequeño, después de comerse la fruta, decidió visitar una ciudad y la gente le tuvo tanto miedo que empezaron a perseguirlo e intentar cazarlo, y desde ese día teme a los hombres. Su sueño es conseguir la verdadera Panacea, cuyos poderes curativos son milagrosos.
Al poder cambiar de tamaño, sus posibilidades de ataque son muy variadas, aunque consiguió crear una pastilla que le permite controlar sus poderes de forma increíble. La bola se llama *Rumble Ball* y le permite controlar cada parte de su cuerpo y así encontrar la mejor forma de ataque o defensa dependiendo del atacante.
Entre sus mejoras encontramos *Heavy Point* (incrementa sus brazos y su fuerza) o *Guard Point* (se convierte en una bola de pelos gigante XD).
Como habéis leído (si es que lo habéis leído grrrr), *Chopper* es el penúltimo en unirse. ¿Quién es el último? Si lo digo quito la gracia de esa historia, con lo que os dejaré con las ganas XD. Además, esa saga es muy buena, por lo que no deberíais perdérosla.

Entre otros piratas podemos encontrar los siguientes:

Shanks y su tripulación

Shanks es conocido como "el pelirrojo" por el color de su cabello. Es el modelo a seguir de *Luffy*, ya que gracias a *Shanks Luffy* sigue vivo. Es temido por todos los mares, incluso por *Mihawk*, el mayor espadachín del mundo. Es muy carismático y destaca una cicatriz en su cara que le cubre media cara, como si fuera un arañazo. Es de los pocos piratas que no van a causar problemas sino a pasárselo bien, pero si alguno de sus amigos resulta herido, una mirada suya puede causar pánico incluso al monstruo marino más temible.
Entre sus compañeros encontramos a *Beckmann*, un ser capaz de batear a más de 30 saqueadores de las montañas a la vez; a *Rou*, un gordinflón que no para de comer carne; o a *Yasopp*, el padre de *Usopp*, cuya puntería es sobradamente conocida por el mundo entero y que siempre va contando lo grande que será su hijo.

Albida y Buggy

Aunque son dos piratas que la primera vez que *Luffy* se los encuentra no tienen relación, más adelante pondrán en aprietos al grupo con resultados casi perfectos si no fuera por "lo inesperado".
Albida es una capitana pirata que trata a sus súbditos como si fueran mierda y que deben mostrarle el mayor respeto posible. Si no obedecen reciben el castigo del bate con pinchos, y eso es muy doloroso. Es una creída y quiere que toda su tripulación le diga lo hermosa que es, aunque en realidad es una gorda pecosa. Entre la tripulación, *Luffy* encontrará a *Coby*, un chico que quiere convertirse en un Marine y detener a su capitana.
Luego encontramos a *Buggy*, más conocido como "el payaso", más que nada porque se maquilla y viste como tal. Tiene el poder de una *Bara Bara no mi*, con el que puede descomponerse a trozos a voluntad. Fue compañero de *Shanks* de joven y lo odia, igual que odia a *Luffy*. Entre su tripulación encontramos a *Mohji*, una persona con traje de animal cuya mascota es *Richie*, un león gigantesco; o a *Cabaji*, un acróbata que ataca encima de un monociclo.

Los Marines

Es algo así como la "policía de los mares". Se encargan de capturar a los piratas, porque la mayoría son bastante crueles, todo hay que decirlo. Entre los marines encontramos al capitán *Smoker*, una persona con el poder de una *Moku Moku no mi*, con el que puede convertir su cuerpo en humo y que no deja de perseguir a *Luffy*. Como curiosidad, es uno de los pocos al que *Luffy* no puede dañar porque simplemente no lo puede tocar. Y luego destaco a la Sargento Mayor *Tashigi*, cuyo parecido con una antigua amiga de *Zoro* es increíble, incluso en forma de pensar, con una peculiaridad en esta relación: La amiga de *Zoro* está muerta. *Tashigi* odia a *Zoro* por llevar una espada sagrada y no ceja en su empeño de detenerlo, y *Zoro*, al acordarse de su difunta amiga, siempre sale por patas XD.

Los Sichi-Bukai

Son una de las cosas más interesantes de **One Piece**. En la *Grand Line*, existen siete piratas tan poderosos que han firmado un tratado con los Marines para que los Marines no los molesten y al revés, a cambio de un poco de dinero. De esos siete, en lo que lleva de manga sólo se han nombrado cinco y se ha eliminado a uno, pero da igual porque rápidamente ha sido sustituido. No puedo deciros más porque son un misterio. Uno de ellos es *Mihawk*, el mayor espadachín del mundo con una espada que ya querría *Gatsu* portar XDD.

CARD CAPTOR SAKURA
LA CAZADORA DE CARTAS

Card Captor Sakura es un manga que consta de 12 tomos de las conocidísimas autoras de manga *Clamp* que comenzó a publicarse en julio del año 1996 en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha.

Gracias al éxito obtenido por el público nipón, en abril del año 1998 se emite en la televisión japonesa NHK el anime con diseño de personajes de *Kumiko Takahashi* (**DNA2**, **Tokyo Babilon, Mermaid´s Scar, Witch Hunter Robin**...). La historia se divide en dos temporadas: la primera, con las *Cartas del Amo Clow*, consta de dos partes donde la primera parte son 35 capítulos emitidos entre el 7 de abril al 29 de diciembre de 1998 (y con el opening **Catch you Catch me** y el ending **Groovy**!) y la segunda son 10 capítulos emitidos del 6 de abril al 13 de julio de1999 (opening **Tobira Woketa** y ending **Honey**). Previamente a esta segunda parte se estrenó en los cines la primera película. La segunda temporada trata de las *Cartas de Sakura* y comprende del capítulo 46 al 70 (con el opening **Platinum** y el ending **Fruits Candy**). Posteriormente fue estrenada la segunda película en los cines nipones.

En nuestro país el manga fue publicado por la editorial Glénat hace pocos años en formato tomo con una carta de regalo. Pero lo que primero llegó fue el anime, concretamente en el año 2000 en la mayoría de los canales autonómicos obteniendo un grandísimo éxito entre los aficionados españoles (y los no aficionados también), razón que llevó a Glénat a publicar el manga. La primera película ha sido distribuida por Jonu Media en VHS y DVD con el único problema del cambio de los actores de doblaje a los que estábamos acostumbrados en el anime, pero que son igual de buenos. En algunos canales autonómicos ya se ha podido disfrutar de esta película y esperemos que esto sirva para que alguna de las distribuidoras se anime a traer la segunda película (porque de momento sólo hay rumores).



El argumento principal de la historia tanto en manga como en anime nos narra las aventuras de *Sakura Kinomoto*, una niña de 10 años cuya vida cambia el día que encuentra en el sótano de su casa un extraño libro, el libro de las *Cartas de Clow*. Este libro contiene 54 Cartas (en el manga eran sólo 17) que salen desperdigadas cuando *Sakura* lo abre. Su misión será capturarlas todas ya que de no hacerlo una terrible desgracia ocurrirá, pero se añade la dificultad de que las Cartas tienen unos poderes especiales y un carácter propio que les hace resistirse a la captura.

Si no has visto/leído la serie, y esperas hacerlo en breve, mejor que te saltes este párrafo y vayas directamente al siguiente apartado del artículo. Las Cartas fueron creadas por el *Amo Clow*, un mago con un extraño sentido del humor que creó también a dos guardianes, *Keroberos*, un león con alas que se transformó en un gracioso peluche parlante, y *Yue*, cuya apariencia humana es *Yukito Shukishiro*, un chaval amigo del hermano de *Sakura*, *Touya*, y a quien ella tiene un especial cariño. *Keroberos* debe ayudar a *Sakura* con todo tipo de consejos y apoyo en la captura. *Yue* es el juez que decidirá quién es el nuevo dueño de las Cartas. También entra en juego la mejor amiga de *Sakura*, *Tomoyo Daidouji*, una simpática niña que hace distintos trajes a *Sakura* y la graba en vídeo. Pero *Sakura* tiene un rival, *Li Shaoran*, un chaval de nacionalidad china descendiente del *Amo Clow* que también intenta capturar las Cartas, siempre acompañado por *Meilin*, su prima y prometida que no duda ni un momento en defender a su amado *Shaoran* contra el sarcasmo de *Keroberos*.

La primera película

La primera película fue bautiazada **Card Captor Sakura, the movie** y se estrenó en los cines nipones el 21 de agosto de 1999 con una duración total de 74 minutos. Estuvo todo el verano emitiéndose, logrando un considerable éxito entre el público japonés. Hay que destacar que junto a la película emitían el corto de la serie **Clover**, obra también de *Clamp*. La podemos situar entre los capítulos 34 y 36 aproximadamente. Todo comienza tras la captura de la *Carta Flecha (arrow)*, en cuya tarea *Sakura* es ayudada por *Shaoran*. Pero quien se queda con la Carta es *Sakura*, hecho que enfada a *Meilin*. Al día siguiente, último día de clase en la escuela Tomoeda antes de las vacaciones, se entregan las notas finales y *Sakura* y *Tomoyo* reciben una gran noticia: Además de haber sacado buenas notas, sobre todo *Tomoyo*, *Sakura* gana un concurso en la tienda de *Maki* cuyo primer premio es un viaje a Hong Kong. La niña está muy ilusionada con el viaje, pero su padre, *Fuyitaka Kinomoto*, no puede acompañarla así que al final se une al viaje *Touya*. La buena noticia es que con él viene también *Yukito*, así que los cuatro (*Sakura*, *Tomoyo*, *Touya* y *Yukito*) parten hacia Hong Kong (con *Keroberos* escondido en una maleta). Mientras dan un paseo, *Sakura* comienza a perseguir unos pájaros ya que se habían estado apareciendo en sus sueños, y cuando los alcanza en un pozo, entra en estado de trance. Es ahí donde la encuentra *Shaoran* (ya que él vive en Hong Kong), despertándola y provocando con ello que la chica se resbale y se moje por completo. También aparecen *Tomoyo* con *Meilin* (quienes se habían encontrado por casualidad), y *Touya* y *Yukito* inmediatamente después. *Shaoran* les ofrece su casa para que *Sakura* se cambie de ropa y es allí donde conocen a las hermanas de *Shaoran*, *Feimei*, *Shiefa*, *Fuutie* y *Fanren*, y a su madre, *Ieran*, líder del *Clan Li*. Como buena anfitriona, los invita a pasar la noche. *Sakura* vuelve a tener un sueño extraño con una misteriosa mujer que le deja unas marcas en el brazo. Al despertar, las marcas continúan así que la madre de *Shaoran* advierte a la niña que debe tener cuidado con el agua.

Al día siguiente, paseando de nuevo, esta vez con *Shaoran* y *Meilin*, *Sakura* vuelve a encontrar los pájaros, así que vuelve a perseguirlos con *Kero*. Llegan a una tienda donde hay un libro y en su portada aparece... ¡la mujer de los sueños de *Sakura*! La niña entra otra vez en estado de trance y cuando está a punto de abrir el libro llegan los demás. *Touya* advierte algo extraño, pero no impide que abra el libro, del que comienza a brotar agua inundándolo todo. Los chicos son transportados a otra dimensión donde *Sakura* encuentra a la mujer, que está muy enfadada porque esperaba encontrarse con el *Amo Clow* y que captura al resto del grupo. ¿Logrará *Sakura* salvar a sus amigos y vencer a esta poderosa hechicera? Para saberlo sólo tenéis que ver la película, ya sea emitida por vuestro canal de televisión local/autonómico/de pago o adquiriendo el VHS/DVD.

La segunda película

Tranquilos que no destriparé nada, pero aun así, si no queréis saber absolutamente nada del tema porque esperáis que llegue a España, saltaos este apartado.

Esta nueva película se llama **Fuinsareta Kaddo**, algo así como *La Carta sellada*, y está situada cronológicamente cuatro meses después del final del anime. Se estrenó en los cines japoneses el 15 de julio del año 2000 con una duración de 83 minutos. Se emitió junto al cortometraje **CCS Omake: Kero-chan ni Omakase**, de 10 minutos de duración, que nos cuenta las tonterías que hacen *Keroberos* y *Spinel Sun* por un *takoyaki* (una albóndiga de pulpo). Tal fue el éxito obtenido por la película que ganó el premio a la mejor película de anime del año 2000 en Japón en el Festival de Animación de Kobe.

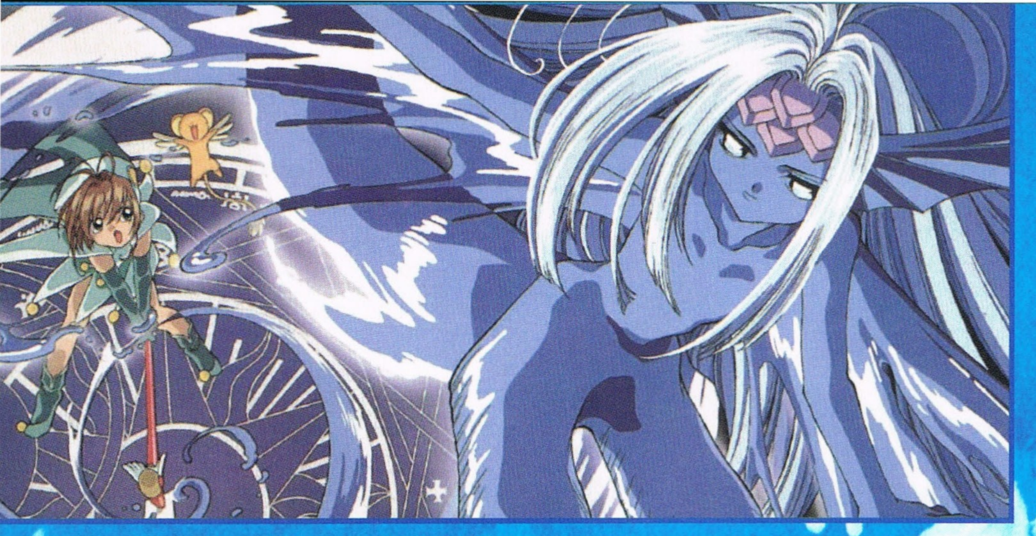
En esta película *Sakura* tiene 12 años y han pasado cuatro meses desde la batalla final con *Eriol*. La única acción que queda son los vídeos grabados por *Tomoyo*. La calma ha vuelto a su vida, por tanto, aunque sólo físicamente, ya que su corazón se encuentra atormentado desde que el pobre *Shaoran* le confesó sus sentimientos momentos antes de partir hacia Hong Kong. Pero *Sakura* no le respondió y desea hacerlo en persona.

Para el festival anual de *Nadeshiko* en Tomoeda, el grupo de *Sakura* va a interpretar una obra de teatro escrita por *Naoko*, donde *Sakura* hace el papel de princesa y *Yamazaki* de príncipe. Tras los ensayos, *Sakura* y *Tomoyo* deciden ir al nuevo parque de atrac-



SEIYUUS

- ***Sakura Kinomoto:*** Tange Sakura (Yuri en Miyuki-chan in Wonderland, Saori en Dirty Pair Flash 2, Izumi Kozue en Infinite Ryvius).
- ***Tomoyo Daidouji:*** Iwao Junko (Horaki Hikari en Evangelion, Monou Kotori en X, Ceres en Ayashi No Ceres).
- ***Touya Kinomoto:*** Tomokazu Seki (Van Fanel en Escaflowne, Kamui en X 1999, Suzuhara Toji en Evangelion).
- ***Yukito Tsukishiro/Yue:*** Megumi Ogata (Shinji Ikari en Evangelion, Esmeraude y Eagle en Rayearth, Sailor Urano en Sailor Moon S).
- ***Kero-chan:*** Hisakawa Aya (Skuld en Ah mi diosa, Lugia en Pokémon 2, Taata en Rayearth, Sailor Mercurio en Sailor Moon).
- ***Kerberos:*** Onosaka Masaya (Aida Hikoichi en Slam Dunk, Jadeite en Sailor Moon).
- ***Li Shaoran:*** Kumai Motoko (Tamahome de niño en Fushigi Yuugi, Kid Salsamille en Gundam X).
- ***Li Meilin:*** Nogami Yukana (Nekoi Yuzuriha en X 1999).
- ***Li Ieran:*** Inoue Kikuko.
- ***Hechicera de la primera película***: Megumi Hayashibara
- ***Li Fuutie, Li Shiefa, Li Fanren, Li Feimei***: Yamaguchi Yuriko, Shibahara Chiyako, Okezawa Rika y Sugawara Sachiko respectivamente.





ciones llamado *Tomoeda Yuuen* (o *Window* en la versión inglesa) que fue construido sobre los terrenos de la mansión del *Amo Clow*, pero algo extraño ocurre ya que no hay nadie en el parque. Mientras comprueban qué ocurre, se topan con *Shaoran* y *Meilin*, que están de vacaciones en Japón en plan sorpresa, y que se están alojando en casa de *Tomoyo*. *Meilin*, cuando se enteró de los sentimientos de *Shaoran* por *Sakura*, decidió cancelar su compromiso. *Sakura* los invita a cenar en casa pero *Meilin* y *Tomoyo*, como buenas amigas que son, dejan a solas a la pareja para que hablen. Pero claro está, el entrometido de *Kero* y el siempre celoso de los amigos de su hermana *Touya* no los dejan solos. Y así la pobre *Sakura* no ve el momento de confesarle sus sentimientos a *Shaoran*, siendo interrumpida cada vez que va a abrir su corazón...

Mientras, las *Cartas de Sakura* van desapareciendo y una extraña niña vigila Tomoeda desde el cielo, pero ellos no lo advierten. Además numerosas cosas están desapareciendo de la ciudad, pero *Sakura* no lo percibe hasta que es demasiado evidente (la desaparición de un puente entero...). En un nuevo intento celestino de *Meilin* de unir a la pareja, deciden ir todos al *Tomoeda Yuuen*, pero en vez de lograr una confesión de amor, lo que ocurre es que por fin *Sakura* y *Shaoran* se percatan de que algo extraño está ocurriendo: las *Cartas de Sakura* están desapareciendo y sienten la presencia de una *Carta de Clow*. Los chicos deciden buscar esta presencia encontrándose con *Void*, la extraña niña que en realidad resulta ser la *Carta Sellada* que escapó del sello que la mantenía cuando se derrumbó la casa del *Amo Clow*. Es *Void* quien está robando las Cartas y en este encuentro los chicos sólo logran perder más.

Esa misma noche *Eriol* llama a *Sakura* desde Inglaterra para advertirle sobre la *Carta Void*, la Carta número 53 creada para compensar el equilibrio del Ying-Yang. Es una Carta muy poderosa ya que si las *Cartas de Sakura* sirven para crear, la *Carta Void* destruye así que es por esto que desaparecen las cosas. La única solución que tiene *Sakura* para vencerla es convertirla en una *Carta de Sakura* pero con un gran sacrificio... ¿Logrará su propósito *Sakura*? ¿Le confiará su corazón a *Shaoran* o lo rechazará? ¿Cuál es la Carta número 54? Para conocer la respuesta, sólo tenéis que mandar miles y miles de e-mails y cartas a las distribuidoras de anime a ver si se deciden a traer esta magnífica película.

La animación es de lo mejor que se ha visto en **Card Captor Sakura**, con unos magníficos escenarios y una increíble animación. No tiene nada que ver con lo realizado en la primera película, y eso que era muy buena. Tal es la calidad obtenida que ganó el premio a la mejor película de animación. En el diseño de personajes se observa la diferencia de edad desde que empezó la serie hasta ahora, con unas expresiones y una personalidad muy marcada en los gestos.

Merchandising

Sobre esta serie hay multitud de merchandise, empezando por lo más elemental como son los artículos de escritorio (libretas, carpetas, cuadernos...) y los llaveritos, hasta los más elaborado como los mismos disfraces de *Sakura*, peluches e incluso he encontrado un reloj despertador con la figura de *Sakura* y *Kero*... Existen en el mercado varios artbooks, de los cuales los mejores en mi opinión son los **Cheerios**, pero en nuestro país también hemos podido disfrutar de dos artbooks gracias a Glénat, los **Card Captor Sakura Art Book 1** y **2** con ilustraciones del anime, un póster y una historia corta. También nos ha llegado la baraja oficial de las **Cartas de Sakura - The Clow** al precio de 15€.

De banda sonora tenemos numerosos CDs que podríamos comentar, pero os voy a recomendar los mejores: los **Single Collection 1** y **2** y el **Original Soundtrack volumen 4**. Además también se editó la banda sonora de las películas, bastante buenas.

Y como no podía faltar, los videojuegos. Podemos encontrar dos juegos de Game Boy Color: **Itsumo Sakura-chan to Issho**, la historia del anime, y **The Sport Day of Card Captor Sakura**, que trata de atletismo en el festival de la escuela Tomoeda. Hay que destacar que Nintendo sacó una Game Boy Color con tema de **Sakura**, blanca con los botones rosa y una imagen de la niña central, así como un juego para la pocket con varios minijuegos y de aventura. El videojuego que sacó Sega para la consola Dreamcast, el **Tomoyo no Video Taisakusen**, es de 3D y hacemos de *Tomoyo* grabando a *Sakura* en las batallas. Al meter el CD en el ordenador, nos encontramos con alguna sorpresita. También se han lanzado varios juegos de Playstation: **Clow Card Magic**, un puzzle con dibujos de los personajes, **Tetris with Card Captor Sakura Eternal Heart**, el típico tetris, y **Animetic Story Game 1**, juego de aventuras con buenos gráficos. Como curiosidad decir que Bandai lanzó un videojuego para la Wonder Swan, el **Sakura to fushigi na clow card** que es otro RPG de Sakura pero que obviamente está en japonés.

Eva Evrard

TSUBASA - RESERVOIR CHRONICLE

UN NUEVO MANGA: MISMOS PERSONAJES, NUEVA HISTORIA

Este manga es la nueva obra de *CLAMP*, autoras de **Card Captor Sakura**, y dio comienzo el 21 de mayo de 2003 en el número 25 de la revista Shounen Magazine de la editorial Kodansha, una revista para chicos (lo anunciamos hace poco en Minami). Todo parecía indicar que algo nuevo estaban tramando las *CLAMP*, que por ejemplo en su último manga **XXXholic: The Watanuki Files**, que está siendo publicado actualmente en la revista Young Magazine, hacían aparecer el primer bastón de *Sakura* así como distintas referencias a otros mangas. Y al ver las primeras páginas de este nuevo manga con una historia totalmente diferente, se formó un gran revuelo no sólo entre los aficionados japoneses, sino en los de todo el mundo. Y tal revuelo es debido a que el manga no sólo está situado en el mismo mundo que **XXXholic**, sino que además tiene como protagonistas principales a nuestros viejos conocidos *Sakura* y *Shaoran*, eso sí, con diferentes personalidades a las del manga de **CCS** y algo mayores. Además también aparecen *Touya* como el rey del Reino Clow, su ayudante y hechicero-sacerdote *Yukito* (quienes continúan con su historia de amor), *Tomoyo* la princesa del Reino paralelo *Nihon* (que por cierto en japonés quiere decir Japón)... Pero no sólo nos encontramos con personajes de este manga, también podemos encontrarnos a *Chii* de **Chobits**, *Mokona* de **Magic Knight Rayearth** y *Ashura* y *Soma* de **RG Vega**. Es el mayor *crossover* realizado por estas autoras, y aún tendremos que esperar para poder leer qué nuevas sorpresas nos tienen guardadas. Ellas mismas confesaron que *"Esta es una historia que siempre habíamos querido dibujar, una historia con el mensaje de que varios mundos están enlazados"*.

Esa nueva historia...

La princesa *Sakura* es la heredera al trono del *Reino Clow* pero a sus 16 años (aproximadamente) lo que más le importa es su amigo de la infancia *Shaoran*, un joven arqueólogo que dedica su vida a la excavación de unas misteriosas ruinas, sobre todo desde que su padre (que por cierto se asemeja enormemente al padre de *Sakura* en **CCS**) murió en un accidente trabajando en ellas. El rey *Touya*, el hermano de *Sakura*, no ve con buenos ojos este romance y por esta razón los hermanos discuten enérgicamente, pero *Yukito*, el hechicero del reino y mano derecha de *Touya*, intenta convencerlo de que *Shaoran* es el hombre que el destino ha elegido para la joven y que en un futuro le ayudará. La joven *Sakura* es de carácter alegre, aunque le cuesta confesar sus sentimientos a *Shaoran*. Un día, tras visitarlo, tiene unas visiones y siente que algo en las excavaciones le está llamando, y posteriormente se ve separada de *Shaoran* por un cristal, premonición de lo que va a ocurrir.

Al día siguiente, aparece en las excavaciones una extraña construcción de piedra con forma de dos alas. *Shaoran* se aleja de los demás para investigar y descubre una marca en el suelo que nunca había visto. Al acercarse la princesa *Sakura*, que ha ido a llevarle el almuerzo (*NdL: Tarea muy propia de una princesa, obviamente*), esta entra en trance y recuerda las visiones que tuvo el día anterior. En ese momento una luz lo inunda todo, la tierra tiembla y *Sakura* se eleva en el cielo mientras unas alas le salen de la espalda (de aquí viene el nombre de **Tsubasa** (alas) del título). Pero algo envuelve a la chica y al recogerla *Shaoran* nota que está fría como una piedra. Todo ha sido observado por un hombre con un monóculo, quien le ha robado sus alas, que no son otra cosa que su mente, su memoria. Además mientras tanto se ha abierto un portal dimensional del que aparecen unos extraños seres llamados *Fiends* que atacan a todos los presentes. *Shaoran* recoge la fría piedra en la que se ha convertido la joven y la lleva a otro mundo gracias a *Yukito* para encontrar a *Yuuko*, una hechicera que también posee el poder de la Luna, llamada *"La bruja de la dimensión"*, para que le ayude a salvarla. *Yuuko* le explica a *Shaoran* que la memoria de *Sakura* se ha desperdigado, y que si no la recupera, morirá. Este personaje aparece en el reciente manga de *Clamp* **XXXholic** y tiene una mascota que le trajo *Kimihiro*, también de **XXXholic**, que no es otra que *Mokona Modoki*, de **MKR**, que se encarga de los viajes entre dimensiones.

Mientras tanto en otros mundos paralelos nos encontramos a la princesa *Tomoyo*, que en esta ocasión sí tiene poderes mágicos y cuya asistente es *Souma*, de **RG Veda**. Vive en un universo paralelo llamado *Reino Nihon*, un reino con ambiente feudal. Una de las acciones importantes de *Tomoyo* en la historia es mandar al exilio en **XXXholic** a *Kurogane* por sus constantes contiendas y su desobediencia a la princesa. Pero le regala un objeto mágico por el que perderá poder cada vez que mate a alguien. En otro universo paralelo está *Fye D. Flourite*, uno de los pocos personajes que aparecen por primera vez en este manga. *Fye* es del *Reino Celes* y desea huir de su reino debido a otro personaje del manga, *Ashura*, que es la protagonista de **RG Veda**. Además *Fye* ha creado a una ayudante que no es otra que *Chii*, la protagonista de **Chobits**, pero en esta historia las orejas son más bien de animal que de robot.

Ante *Yuuko* se han presentado a la vez tres personas distintas: *Shaoran* que desea recuperar la memoria de *Sakura*; *Kurogane* que desea volver a su reino y *Fye* que desea no volver a su reino. A cambio de sus deseos, *Yuuko* les pide algo, lo más valioso para cada uno: una espada, un báculo y un poderoso sentimiento.

Conclusiones

Este nuevo manga es un compendio de los personajes más carismáticos de las obras de *Clamp* (y aún nos queda por descubrir), con un interesantísimo argumento plagado de acción y poderes mágicos. En el apartado gráfico nos encontramos con una preciosa obra, con excelentes escenarios y magníficos dibujos. El uso de las tramas, como siempre en estas autoras, es perfecto, con un efecto maravilloso en cuanto a las escenas de más acción. Los personajes están muy bien dibujados, con un diseño precioso y muy elaborado. Y los toques de humor así como los enlaces entre las distintas obras de las autoras hacen de este manga una opción muy interesante a tener en cuenta por las editoriales españolas.

Eva Evrard

LABORATORIO CIENTÍFICO

Dado que la primera película ha sido televisada hace poco y que en este número se le dedica un artículo, vamos a seguir con la tanda de shôjo y a hablar de

Card Captor Sakura



La cazadora

Sakura, Cazadora de Cartas es un *Magical Girls* con la agridulce firma propia de las *CLAMP* -pétalos flotantes, plumas, sueños, elegidos, cintas, destinos oscuros, modelitos extraños...-. A pesar de su aspecto sencillo y de no ser apta para diabéticos, comparte el fondo que estas autoras dan a otras de sus obras más contundentes como por ejemplo **CLOVER**, **Tokyo Babylon** o la reciente **Tsubasa Reservoir Cronicle**, tratando temas como el destino, el poder mágico o el corazón humano, concebidos todos estos temas de acuerdo a una subyacente filosofía propiamente oriental (dualidad, ciclicidad, destino...) por encima de la adecuación de esoterismos orientales-occidentales que hace presencia en sus trabajos.

Detrás de un nombre

Las *CLAMP* normalmente cuidan el significado de los nombres que les ponen a sus personajes, esta es una de sus obras donde dicho detalle queda más patente, de modo que voy a hablar un poco sobre algunos de los más destacados.

- *Kinomoto*. Es el nombre de la familia de *Sakura*, significa literalmente "árbol del origen". El simbolismo del árbol se articula en torno a la idea de un Cosmos vivo en perpetua regeneración, de una concepción cíclica de la existencia.
- *Fujitaka*. Significa "hiedra". La hiedra representa las fuerzas latentes y el perpetuo retorno nacimiento-renacimiento.
- *Nadeshiko*. Significa "clavelina" (ojo, no "clavel"). En oriente es una flor asociada a la figura de la madre.
- *Sakura*. Como se repite hasta la saciedad en la serie, significa "flor de cerezo", de la que hablo más extensamente a continuación.
- *Touya*. Significa "flor de melocotón". La flor del melocotonero es una flor propia de enamorados, simboliza la virginidad y la pureza de los sentimientos, mientras que su fruto alude la fecundidad y la inmortalidad; se trata de una planta con gran importancia en muchos rituales relacionados con la vida de ultratumba y las fuerzas agresivas de la naturaleza.
- *Yukito Tsukisiro*. *Yukito* significa "conejo de nieve" en atención al mito chino según el cual un conejo habita la luna; *tsukisiro* significa "castillo de la luna".
- *Yue*. Significa "luna" en chino.
- *Keroberos*. Es la adaptación al japonés de "Cerberus", nombre pronunciado en inglés de "Cerbero", el perro tricéfalo guardián de las puertas del infierno según la mitología griega; dado que sólo permitía el paso a los muertos, los héroes tenían que distraerlo con tortas dulces para poder pasar. El león es una bestia tradicio-

nalmente solar, asociada a la guarda de templos, portales y tesoros dado su poder para ahuyentar el mal.

- *XiaoLang Li*. *XiaoLang* es "pequeño lobo", *Li* significa, en este caso, "ciruela". En realidad el nombre se puede romanizar de dos maneras, como "*Li XiaoLang*", según el sistema *pinyin*, que es el oficialmente adoptado por China; o como "*Ri Syaoran*" (por extensión "*Shaoran*"), según el sistema *kunrei*, que es el oficialmente adoptado por Japón; el primero ha de emplearse si se traduce del chino y el segundo si se traduce del japonés.
- *Meiling Li*. *Meiling* está compuesto por los kanji de "baya" y de "campana". Con la traducción de este nombre sucede lo mismo que con el anterior, sería "*Li Meiling*" según el método *pinyin*, o "*Ri Meirin*" según el *kunrei*.
- *Ruby Moon* y *Spinel Sun*. "Ruby spinel", es el nombre en inglés de una variedad de gema caracterizada por un color rojo mucho más profundo de lo habitual en los rubíes.
- *Yelan Li*. El nombre de la madre de *XiaoLang*, viene a significar "orquídea nocturna".
- *Kaho Mizuki*. *Mizuki* contiene el kanji de "luna" y *kaho* es "destino".
- *Chiharu*. Significa "mil primaveras".
- *Akizuki*. "Luna de otoño".
- *Sonomi*. "Bello jardín".

El nombre de la ciudad donde transcurre la mayor parte de la historia, Tomoeda, significa "prado que brota de la tierra". El nombre del templo de la señorita *Mizuki*, Tsukimine, significa "colina de la luna".

La flor del cerezo

Como ya habréis notado, en esta obra de *CLAMP* tiene una particular relevancia el simbolismo vegetal, pero es de destacar la gran importancia que tiene con estas autoras el significado de la flor *sakura*.

La flor del cerezo es una de las flores más representativas en la cultura japonesa, como tal, posee un significado muy complejo que se aplica en función del contexto.

Simboliza la primavera, la pureza, la simplicidad y la belleza, la feminidad, la esperanza y los nuevos comienzos (florecen en torno a abril, que es el comienzo del nuevo curso escolar en Japón).

Posee una connotación trágica de gran relevancia debido a que se vio en la manera en que flotan sus pétalos al ser arrastrados por el viento -*kaze*- una imagen simbólica de la muerte ideal.

Esta flor posee una íntima relación con la clase samurai -la nobleza guerrera del Japón feudal-, para quienes la flor es un signo visible de la belleza de lo no permanente, de lo pasajero, y del corazón puro que es capaz de percibirla. La naturaleza transitoria de la flor del cerezo alegoriza a la perfección el cómo ha de ser la vida de un samurai: honorable, orientada hacia su destino, una muerte valerosa y gloriosa, desde el primer momento, sin cabida para el arrepentimiento, del mismo modo que la flor nace y muere rápidamente, sin resistirse, sin lamentaciones, pues no siente apego alguno por la vida y en ello radica su belleza, naciendo para cumplir su propósito de florecer y muriendo una vez lo ha cumplido.

Durante la Segunda Guerra Mundial, la flor del cerezo fue emblema de los *kamikaze* ("viento divino") de acuerdo a este ideal de muerte.

Para *CLAMP* es muy representativa esta dualidad "dulzura- tragedia", "doncella-guerrero", que entraña la flor. No podemos olvidar la conocida cita de *Koji Motojiro* -novelista japonés de principios del siglo pasado- que toman prestada para su **Tokyo Babylon**, según la cual los pétalos de las flores de cerezo son rosas por la sangre de los cadáveres enterrados a sus pies.

La flor del cerezo encarna toda la significación que estas mangakas le dan al color rosa (ver artículo de la Minami 34, *Las CLAMP y los colores*).

Las cartas

La baraja de cartas también se corresponde con una concepción cósmica, representa la totalidad del cosmos con una cantidad de simbologías asociadas increíble. Las *cartas de Sakura* encuentran una correspondencia con el tarot, elemento con el cual las *CLAMP* también se encuentran muy familiarizadas; pero cada carta, así mismo, posee interpretaciones propias y características al margen de esto, relacionadas con la forma de representarlas elegida por las autoras.

Por ejemplo: la carta "The Flower" indudablemente se refiere a la diosa *Kono Hana Sakuya Hime*, de la que ya hablé en el artículo sobre **Digimon Tamers** (Minami 30); la carta "The Mirror" está relacionada con el uso sintoísta de los espejos; la carta "The Sleep" alude a la mítica figura del arenero; la carta "The Snow" a la *Yuki Onna*, mujer de las nieves, japonesa... Y así con todas las cartas.



Sobre la primera película

En esta primera película, *Sakura* se enfrenta contra una *madoushi*, contra una hechicera china, concretamente una adivina.

Ella posee unos pequeños pájaros blancos -este tipo de aves se pueden emplear en rituales chinos de adivinación-, seguramente se trata de *shikigami*, espíritus familiares o espíritus esclavos empleados como servidores por hechiceros muy poderosos (os sonará si estáis familiarizados con **Tokyo Babylon**), son propios de la magia taoísta u *onmyodo*, la misma que emplea la familia *Li* junto con el *I-Ching* y el *Feng Sui* (fijaos en la brújula de *XiaoLang*).

La hechicera de la película se encuentra suspendida en un espacio de agua. El agua está asociada al subconsciente y a los sueños (no olvidemos que la *madoushi* se manifestaba a *Sakura* por medio de sus sueños), así como al recuerdo; en este caso también se la asocia a la tristeza, a las lágrimas derramadas. Hay dos pasos hacia ese espacio, el primero es un libro encantado, que nos hace pensar en el de *Clow*, y el segundo es un pozo, que en China y Japón constituye un símbolo del subconsciente con connotaciones tétricas o de paso al mundo de los muertos.

Para terminar

Me dejo, nuevamente, muchas cosas en el tintero, como por ejemplo una casi obligada mención al planteamiento de la dualidad, pero es que dos páginas no dan para mucho más. ¡Nos vemos el mes que viene!

Leticia CA

Un inmortal empeñado en renacer

ASTRO BOY

El primer héroe metálico japonés que recorrió el mundo con éxito, cortesía del maestro *Tezuka,* se dispone a reconquistar al público de todo el planeta, volviendo con un atractivo lavado de cara rebosante de calidad que recorrerá cine, televisión y consolas; este movimiento se verá todavía más realzado en nuestro país gracias a la cercana edición del manga en formato tomo.

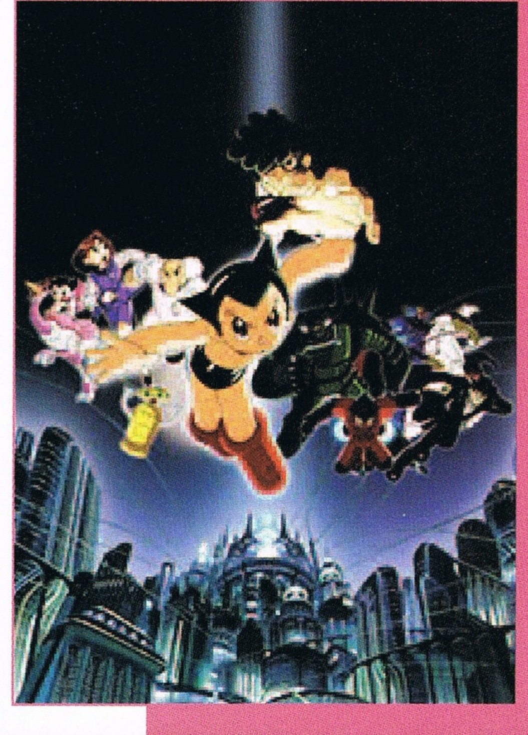
Su trama, ¿original?

En el año 2003 la tecnología ha avanzado desmesuradamente, y se vive en un mundo en el que la computerización todo lo puede. El doctor *Boyton* (*professor Tenma*), líder del ministerio de la tecnología y brillante conocedor de la robótica, lleva meses obsesionado por crear un robot innovador, que posea alma. Después de muchos intentos fallidos, su joven hijo *Toby* le sugiere crear a un niño robot con esas características, al que además el profesor dotaría de un completo arsenal de armas en su entramado fisiológico. La obsesión del doctor *Boyton* por su creación le hacen descuidar las atenciones que precisa su hijo, y un día *Toby*, después de que *Boyton* se negara a llevarlo al museo tal y como le prometió, se fuga enfadado, robando un coche que conduce de forma tan temeraria que, al final, acaba precipitándose contra un camión que se cruza en su camino, provocando la muerte del niño. Tras el suceso, a *Boyton* no se le ocurre otra idea que la de proporcionar a su proyecto la imagen de su hijo ya muerto. En contra incluso de todo el consejo de científicos, que consideran su creación un arma peligrosa, el profesor *Boyton* da vida al robot (momento del anime acompañado por el maravilloso poema sinfónico de *Franz Liszt* "Los Preludios"), a quien educará como a su desaparecido hijo carnal.

Tras poco tiempo y después de que todo el mundo se hubiese dado cuenta de la condición metálica del niño, él y su padre se embarcan en un viaje para huir, buscando un lugar donde los dos pudieran vivir con normalidad. Pero no sería fácil, después de que toda la tripulación del barco en el que viajaban también descubriera que *Toby* es un robot. Situación que produce un revuelo enorme y una discusión entre él y *Boyton* que les haría separarse por un momento, en el que *Toby* es engañado y raptado por *Hamegg*, un malvado y cruel dueño de un circo de robots, que lo utilizaría hasta que fuera adoptado por el bondadoso profesor *Ochanomizu*, que además de guiarlo por el camino del bien, le proporcionaría una hermana, *Uran* (*Astro Girl*), con intención de hacerlo sentir más feliz y humano.

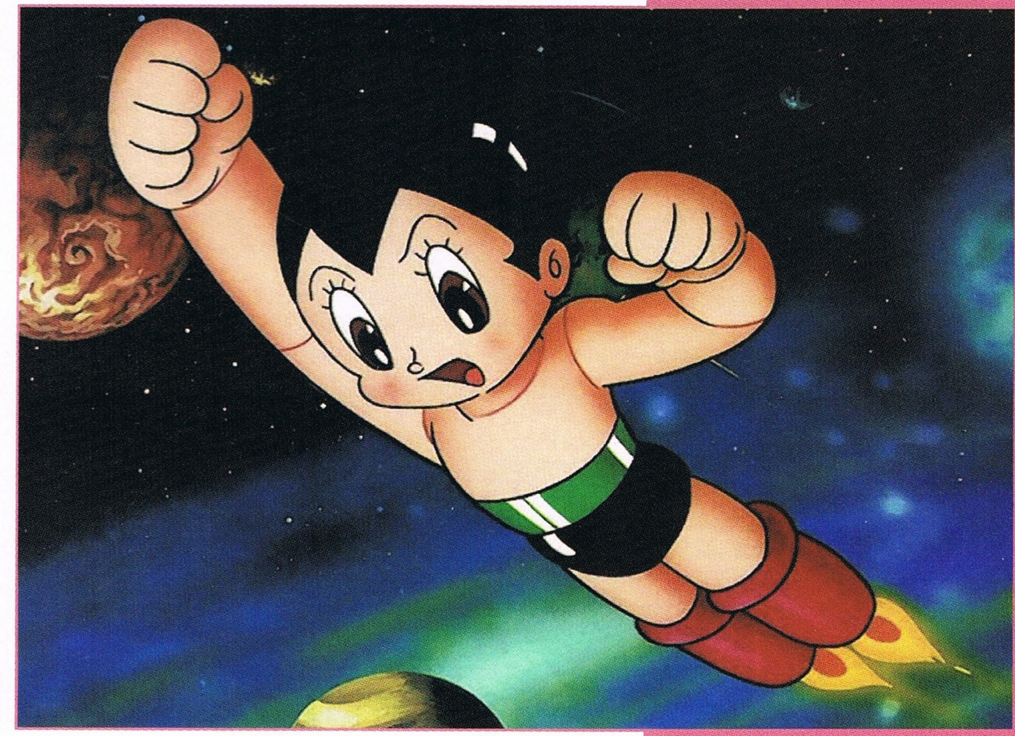
Así, nuestro protagonista, utilizando sus cualidades mecánicas, salvará a su hermana, sus amigos o al planeta entero cada vez que necesiten de su ayuda, teniendo que enfrentarse a todo tipo de villanos y catástrofes naturales.

¿Original? Ciertamente, su base argumental no añadió nada nuevo; más bien mezcló, como es habitual, ideas y conceptos de éxito: muchos elementos de *Pinocho* y *Superman*, historias que ya existían antes del nacimiento de esta obra, saltan a la vista.



Su primer formato: El manga

Tezuka concibió esta obra en forma de manga, el cual se convertiría en su obra más extensa y de mayor repercusión mundial.



Estrenada en abril de 1951 entre las páginas del Shonen Magazine como *Captain Atom*, un año más tarde pasaría a llamarse *Mighty Atom* y, tras el desembarco de nuestro héroe en mamá fortuna (aka USA), obtendría su título con mayor difusión y popularidad: **Astro Boy** (*Tetsuwan Atom* en Japón), nuevo cambio de nombre debido a que, en el momento de su llegada a USA, existía un cómic nacional con un nombre similar.
Hablar del manga de **Astro Boy** es hablar de una obra realmente larga, que se publicó desde 1951 hasta marzo de 1968, un manga que cosechó un éxito abrumador allá por donde pasó y que por mucho tiempo sería una gallina de los huevos de oro, a pesar de que su creador aseguró sólo haber disfrutado los dos primeros años de su creación, considerando lo demás pura rutina.
69. Esa es la friolera cifra de tomos recopilatorios que alcanzaron las aventuras del niño robot en Japón. Desde luego, con esa longevidad, era difícil que alguien no fuera capaz de encontrar agradable alguna de las miles de aventuras que se narran.
El dibujo es de la reconocible marca *Tezuka*, con muchos detalles pero sin un acabado que proporcione realismo excesivo, con personajes ovalados que siempre gustaron al autor, dotados de personalidad propia que, sin duda, amenizan la lectura de la obra.Lamentablemente aún no disponemos de este clásico del manga en España, pero ¡alegrad esas caras! pues Glénat ha anunciado que lanzará el primer tomo de **Astro Boy** en el próximo salón del manga de Barcelona. Ahora la pregunta es la siguiente: ¿es viable empezar una serie que consta de 69 tomos? Al parecer Glénat piensa que sí, o al menos con esta obra que, mientras dure, hará las delicias de todos los fans de *Osamu Tezuka*. Sólo confiemos en que funcione y que algún día podamos disponer de **Astro Boy** en su totalidad, aunque nos cueste... ¿seis años?, ¿más? Empiezo a deprimirme...

Y el anime, mucho anime

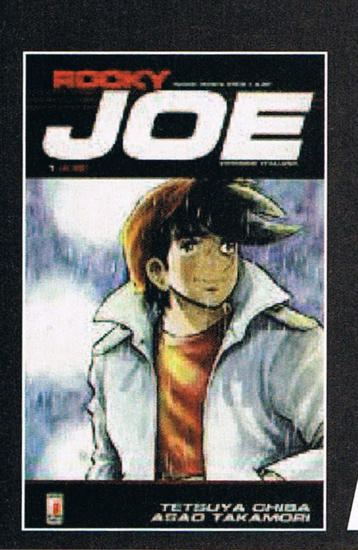
Como toda obra que se precie, de **Astro Boy** también se creó una versión animada; pero no una, sino varias.
En 1964 se realizó la primera película anime, en 1959 una de imagen real y entre 1963 y 1966 se creó la primera serie de televisión de **Astro Boy**, además de un especial de TV. Este anime, de 193 episodios en blanco y negro, se convertiría en la primera serie japonesa famosa en el mundo entero, y no en la primera serie animada en Japón como muchísima gente erróneamente piensa, pues ese honor le corresponde a *Otogi Manga Calendar*, desde 1961.
Con el estreno de esta serie, el día de año nuevo en Fuji TV, la popularidad de la obra alcanzó cotas sobresalientes, reafirmando su hueco inamovible entre una gran masa de seguidores.

El sonado éxito de la emisión de la serie, primero en Fuji TV y más tarde en NHK Network, hizo que la televisión estadounidense se interesara y comprara el producto, pero no sin que antes pasara por la censura. ¿Que si la hubo? Y mucho; los 193 episodios japoneses se quedaron en 104. Muchos episodios fueron rechazados por contenido inapropiado para el público infantil: eliminaron episodios con desnudos femeninos, otros que trataban la vivisección, algunos con referencias religiosas, etc... Y lo peor de todo es que esta es la versión de la serie que se distribuyó al resto del mundo.
Entre 1980 y 1981 un remake a color intentaría recuperar en vano la gloria pasada. Se inyectó una bocanada de aire fresco al espíritu de la serie, donde ahora también tenían cabida las misiones fallidas y las muertes de chicos buenos. 52 episodios cerraron esta época distinta, donde nuestro héroe con un aspecto más juvenil, aunque con éxito relativo, no caló hondo entre el nuevo público.
Ahora, en 2003, **Astro Boy** recarga mucho sus baterías para aterrizar de nuevo ante las pantallas. Un largometraje animado y una nueva serie de televisión de altísimo presupuesto están a puntito de salir del horno de Sony y Tezuka Productions, dispuestos a que el éxito y el resurgir del clásico sean inevitables, así que preparaos para cuando nos llegue.

¿Cómo? ¿Que aún hay más?
Más no... mucho más. **Astro Boy** es una obra incombustible, que no se conforma con ser popular, ni con ser una de las series que más *merchandising* ha generado y vendido en el mundo, sino que con el tiempo quiere ir más allá. Al nuevo anime pronto se le sumará un prometedor videojuego (que no es el primero) de plataformas para Game Boy Advance, ideado nada más y nada menos que por Sega, nuevas bandas sonoras, aun más *merchandising*... Incluso se rumorea insistentemente que *Tim Burton* está interesado en la licencia para crear una nueva película de imagen real... etc etc.
Y es que el encanto de este personaje no tiene igual, así que esperemos que a todo el mundo le guste, pues el torbellino **Astro Boy** vuelve pisando fuerte y todo apunta a que arrasará.

Vicente Ramírez





ASHITA NO JOE

La serie clásica de la que nos ocupamos este mes bien merece el calificativo de "serie de culto", y por eso le dedicamos dos páginas en lugar de lo habitual. **Ashita no Joe** ("Joe del mañana") es un título bien conocido en Japón y que de hecho provocó un notable fenómeno en la sociedad nipona de los años 70 y 80.

El manga de **Ashita no Joe** nace en 1968 entre las páginas en la revista Shukan Shonen Magazine (donde estará presente hasta 1973) y viene firmado por *Asao Takamori* (*Ikki Kajiwara*) y *Tetsuya Chiba*, si bien la versión televisiva no comenzará a producirse hasta 1970, a cargo de la Mushi Pro. (la productora fundada por *Osamu Tezuka*, que años más tarde quebraría, para resurgir posteriormente como Tezuka Pro.). Sería una primera serie de 79 episodios (los nueve primeros de los cuales fueron editados en vídeo en España durante los años 80 con el título **La vida de Rocky Joe**) a la que, una década más tarde (1980) seguiría una segunda serie, de otros 47 episodios, producida esta vez por la Tokyo Movie Shinsha (con el estilo inconfundible de *Osamu Dezaki* en la dirección).

Esta segunda serie ha sido emitida en España y Latinoamérica con el nombre de **El campeón**. En el caso concreto de España, la serie se estrenó en 1990 en Antena 3 (en un envidiable horario nocturno, por cierto) y años más tarde fue rescatada por el canal Panda de Vía Digital.

Como detalle curioso, diremos que si bien ambos canales emitieron la serie con el doblaje sudamericano, sólo el canal Panda nos hizo sufrir la dolorosa canción de la versión mexicana, pues Antena 3 la sustituyó por una traducción al español de la canción original japonesa (con un poco de suerte, podréis encontrar ambas en el CD).

También es importante decir que Antena 3 no llegó a emitir la serie completa, los últimos episodios se quedaron sin emitir -y tampoco se repuso nunca-. Recordemos que era una época en que cada serie duraba el tiempo justo en antena, pues el aluvión de nuevos animes en esos canales recién nacidos era imparable.

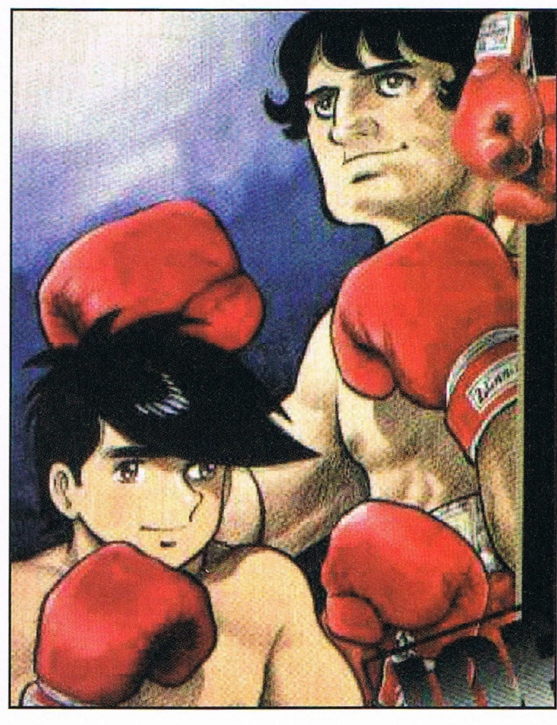
La trama

La historia, todo un drama ambientado en el mundo del boxeo, comienza con la llegada de un vagabundo, *Joe Yabuki*, a un poblado marginal. Allí se encuentra con un viejo borrachuzo, *Danpei Tange*, que resulta ser un frustrado boxeador quien, a la vista de la magnitud de las palizas propinadas por *Yabuki*, le propone entrenarlo para convertirlo en un gran combatiente. Sin embargo, *Yabuki* no tarda en dar a conocer su carácter indeseable, pues no sólo hiere continuamente los sentimientos de *Tange*, sino que, en las ocasiones en que sí dé a entender un cierto interés por el boxeo, buscará exclusivamente aprovecharse del ilusionado viejo. Y es que *Joe* es un vagabundo huérfano, cuya infancia en el orfanato estuvo plagada de intentos de fugarse (hasta que finalmente lo consigue) y de una desobediencia sin igual. Pero si hay algo prodigioso en este personaje frío y orgulloso, es su gran inteligencia y su capacidad de cálculo y de soltar las verdades a la cara, sin el más mínimo miramiento -aparte, por cierto, de su habilidad en el pachinko-.

Poco a poco, irán surgiendo nuevos personajes en la historia, como los niños del poblado -con quien *Joe* entabla un peculiar cariño-; la multimillonaria *Yoko Shiraki* -quien una y otra vez intentará ayudar a *Yabuki*, a pesar de la aversión que este siente por ella y por su dinero-; el aparentemente feroz pero tierno al mismo tiempo *Nishi*; o el experto boxeador *Rikishi*, con quien *Joe* entablará gran amistad.

La estancia de *Yabuki* en la cárcel y posteriormente en el correccional será el punto de partida de su carrera como boxeador, pues las tétricas condiciones y el abundante tiempo "libre" que envuelven esa estancia obligarán a *Yabuki* a, poco a poco, ir haciendo caso de las clases por correspondencia que el insistente *Danpei* le imparte.





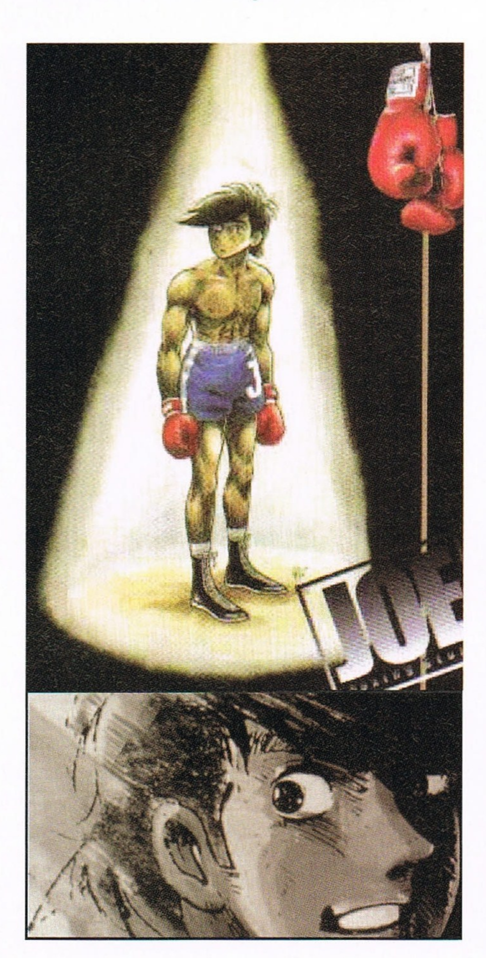
Estas enseñanzas le sirven además a *Yabuki* para hacerse respetar y para aprovechar mejor esa fuerza de que su futuro entrenador fue testigo en un primer encuentro. Y es que la vida en un correccional no es en absoluto fácil.
Así, y una vez pasado el tiempo de prisión y reformatorio determinados por el juez, *Joe* empieza a adentrarse de lleno en el mundo del boxeo, donde su posición dentro de la categoría "peso gallo" empieza a ganar importancia imparablemente, no sin continuas dificultades.
La segunda serie de animación reanuda el argumento según lo deja la primera: *Yabuki* se halla en el ring en pleno enfrentamiento contra su viejo amigo *Rikishi* por el título de campeón. En el último momento, ambos se otorgan mutuamente el último golpe del combate, tras el cual, *Yabuki* cae derrotado y *Rikishi* queda en pie. A los pocos segundos, mientras estaba recibiendo los honores por la pelea y a punto de ser felicitado por el propio *Yabuki*, *Rikishi* se desploma, muerto, sobre el suelo.
Con esto, *Joe* se desmoraliza completamente y decide retirarse del boxeo para volver a la vida de vagabundo que había tenido antes de adentrarse en el boxeo. Incluso su entrenador *Danpei*, su compañero de entrenamiento *Nishi* y los niños de la aldea pierden todo contacto con él.
Pasada una larga temporada, el solitario vagabundo opta por regresar al poblado. Con la frialdad que lo caracteriza y como si ni un día hubiese transcurrido desde que los vio por última vez, *Joe* se presenta de nuevo frente a *Danpei* y compañía. Y ello no hace sino anunciar su regreso al *ring*.
Sin embargo, *Joe* sigue enormemente afectado por haber matado a su amigo *Rikishi*. Los incesantes remordimientos y sus propias reacciones psicológicas le impiden centrarse de nuevo en ese mundo donde hacía tiempo había empezado a destacar. Ahora *Joe Yabuki* es sólo un boxeador mediocre, incapaz de terminar un combate sin impregnar de vómito el cuadrilátero y para el que encontrar un oponente es tarea harto complicada.
Sin embargo, el apoyo de *los suyos*, el propio orgullo de *Yabuki* y, más adelante, el tener contacto con *Carlos Ribera* -un boxeador venezolano, reconocido como el sexto mejor del mundo, con quien *Yabuki* acabará simpatizando- le darán las fuerzas para seguir adelante y comenzar de nuevo a reescalar el camino hacia la cumbre. Una cumbre en que se halla el mexicano *José Mendoza*, campeón de toda la clasificación mundial.
El camino sin duda estará lleno de altibajos -como el hecho de que un simple sobrepeso pueda alejar a nuestro protagonista de la categoría en la que combaten *Mendoza* y *Ribera*-, pero la persistencia de *Yabuki* (capaz, siguiendo con el ejemplo, de someterse al régimen más inhumano) y, por qué no decirlo, su impertinente optimismo en muchas ocasiones lo irán guiando hacia el desenlace de la serie. Desenlace que, por supuesto, tenía que estar a la altura del dramatismo de la serie.
Y como no es plan de que os destripemos (más) la serie, solamente os diremos que el desgarrador final de **Ashita no Joe** provocó en la audiencia japonesa, que seguía la serie semana tras semana, una enorme reacción y toda una carga de sensibilización hacia *Joe Yabuki*, ese indeseable vagabundo que no vivió su infancia y que fue capaz de sacrificarse una y otra vez. Y que, claro está, no deja de ser un personaje de ficción.

Comentando

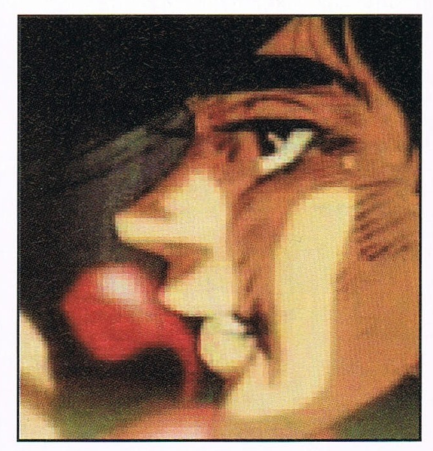
Lo cierto es que la discreta emisión de **El campeón** en nuestro país pasó sin pena ni gloria. Aunque hay que reconocer que, para haberse emitido -y no entera- una única vez a través de un canal recién fundado (Antena 3) y aún imposible de sintonizar en buena parte del país, esta serie sí caló ligeramente en los espectadores (desde luego, mucho más que el resto de animes que Antena 3 emitía por aquel entonces).
Ni siquiera la infinitamente reemitida **Campeones** (Dios, pero qué originalidad tenemos por estos lares para traducir los títulos de las series) tiene la suerte de figurar en uno de los *gags* del dúo humorístico *Gomaespuma*, quienes -y esto es según cuenta el tío *Jaime Ortega*- en una de las típicas "conversaciones telefónicas entre políticos" que se sacaban de la manga, se proponían el uno al otro quedar al día siguiente a una determinada hora; a lo que el otro le contestaba al uno: "No, imposible; es que a esa hora ponen **El Campeón** en Antena 3, así que tendrá que ser en otro momento". En fin, dicha queda la anécdota.
Ah, con un poco de suerte esta serie quizá la podamos volver a ver algún día en alguno de los canales locales que andan emitiendo el catálogo de series de la TMS que ya pasó por Antena 3 y por el Canal Panda. Ojalá así sea.
Y para terminar, os emplazamos a un posible futuro artículo sobre otra serie de boxeo emitida en nuestro país en 1990-91 (en este caso, a través de Canal+). Nos referimos a **El tigre enmascarado** (**Tiger Mask**), también conocida como **El hombre tigre**, según la emisión -años más tarde- en Antena 3 de un largometraje que resumía toda la serie. ¡Que nadie confunda **Ashita no Joe** con **Tiger Mask**, a pesar de que ambas fueron creadas por *Asao Takamori*!

PD: Mis agradecimientos a *Juan Enrique* por enviarme una fotocopia del artículo de *Alfons Moliné* sobre "El Campeón" para la serie blanca de **Dragon Ball**.

Mazochungo









Kenji Kawai
entrevista

Dado que el CD de Charm, las ganadoras de Operación Friki, está a punto de ver la luz, es posible que resurja un poco la música en el mundillo, y por tanto cabe resucitar la sección dedicada al J-POP.
Y qué mejor manera de hacerlo que con una entrevista exclusiva a Kenji Kawai, famoso compositor nipón que sin duda conoceréis por sus trabajos en Ghost in the Shell, Ranma ½, Dai Guard, Rave o The Ring por citar unos pocos ejemplos.

Minami: ¿Quién es Kenji Kawai? ¿Y por qué eres compositor de bandas sonoras?
Kenji Kawai: Soy un hombre de mediana edad al que le gusta la comida exquisita y beber. Yo nunca quise ser compositor o músico puesto que estudiaba ciencia atómica en la universidad. Sin embargo la dejé y me uní a una banda con algunos amigos y luego de algún modo me convertí en compositor.

M: ¿Cuándo y dónde estudiaste música y cómo fue tu experiencia con el grupo Muse?
K: Estudié música cerca de medio año en una escuela especializada, pero me fui de allí (nuevamente) puesto que estaba siempre muy ocupado estudiando. Así que acabé por no estudiar mucho y me uní muy pronto con algunos amigos a la banda Muse para entrar en el mundillo musical. Toqué la guitarra en Muse con lo que tuve una experiencia tocando música con colegas, pero por otro lado caí en la cuenta de que me es difícil hacer mi música dentro del estilo de un grupo.

M: Comenzaste trabajando en publicidad y series como "Ranma ½", "Devilman/Debiruman" o "Project A-Ko".
K: Recuerdo que había que trabajar muy duro porque tenía que componer mucha música para esos títulos. No obstante hago el mismo trabajo en la actualidad.

M: ¿Qué piensas cuando la gente dice "Kenji Kawai es el mejor compositor de música para animes"?
K: Que es un gran honor, pero no sé por qué dicen eso de mí, sólo intento hacer las cosas lo mejor que puedo. Me gusta componer música para cine de animación y también para imagen real.

M: ¿Cuál es tu instrumento preferido: guitarra, sintetizador...?
K: Me interesan mucho más los instrumentos étnicos. Siempre adquiero un instrumento musical étnico cuando salgo al extranjero.

M: ¿Dónde compones y grabas tu música?
K: Normalmente compongo y grabo en mi propio estudio. Cuando grabo con una gran sección de cuerda, lo hago en un gran estudio.

M: Las imágenes de un filme necesitan una partitura, ¿pero contemplarlas es imprescindible para crear dicha composición?
K: Hay unas pautas para componer, así que las necesito forzosamente.

M: ¿Cómo fue trabajar en el cine fantástico francés en cintas como "Bloody Mallory" y "Samourais"?
K: Tengo varias historias sobre ellas. Fueron títulos muy dignos de admiración y divertidos. Tuve peticiones para trabajar en ellas por diferentes caminos. Julien Magnat era el director de "Bloody Mallory" y me propuso el trabajo por correo electrónico a través de mi web site. Giordano Gelerdini, el realizador de "Samourais", me lo propuso a través de un contacto que tenía en el staff de la localización en Japón. Me sorprendí cuando supe que ambas películas estaban producidas por la misma compañía.
Compuse toda su música en Japón, teniendo contacto con cada director y productor por vía telefónica, enviándoles las demos convertidas en MP3 a través de internet. Completé las composiciones para ellos justo antes de que llegara la fecha límite... Sin embargo uno de los miembros de mi equipo se vio obligado a llevar la cinta a París.

M: ¿Por qué motivo no participaste en "El Pacto de los Lobos" a pesar de que se rumoreaba tu participación?
K: Es cierto que iba a trabajar en ella y llegué a conocer a su director Christophe Gans, pero no pudimos hacer que coincidiera nuestro calendario ya que se prolongó su rodaje.

M: ¿Cuál es la razón por la que los franceses aman más que ningún otro país europeo vuestros cómics, películas... el mundo japonés?
K: Pues no tengo ni idea. En mi opinión ello no tiene relación con la cultura japonesa y el anime, porque en Japón la gente aún no cree demasiado en él. Hay un pequeño número de japoneses que aprecian en su justa medida la animación de Japón, pero me alegro de que los europeos no tengan prejuicios contra el anime.



M: Has trabajado con Hideo Nakata en películas como "Ring", "Ring 2", "Chaos" o "Dark Water". ¿Lo harás de nuevo en su película norteamericana?
K: Acabamos de contarnos un chiste y echar unas risas. Él a veces escribe chistes en mi web site... He oído que está preparando una película para Hollywood pero no tengo planes para trabajar en ella.

M: Mamoru Oshii es tu otro director favorito, para el que has compuesto dos magníficas bandas sonoras: "Ghost in the Shell" y "Avalon". ¿Qué nos puedes decir de ellas?
K: Una cantante de canciones tradicionales japonesas interpreta "Ghost in the Shell". Estaba preocupado porque era un estilo poco usual y estaba muy inquieto por este reto hasta que este tema fue completado. En "Avalon" también procesé el sonido de la orquesta y edité el coro, por lo que me sentí como en "Ghost In the Shell". Estaba muy inquieto, porque nadie garantizaba que la música fuera o no un éxito.
Sin embargo el cine de Oshii es muy excitante y emocionante para mí porque considero que no necesita música lógica, así que no puedo componer música con lógica sólo para él.

M: "Avalon" tiene un soundtrack "europeo" grabado en Polonia...
K: Sí. Casi toda mi música es seria, pero también me gusta componer música para trabajos divertidos y cómicos.

M: "The Princess Blade" es otro gran filme con una recordada partitura.
K: Gracias. Hay que reconocer que con "The Princess Blade" el calendario fue muy apretado por lo que no pude dormir durante su composición, en la que creamos una larga línea musical constante en los últimos 20 minutos, música que se correspondía con la escena. Fue un trabajo muy duro para mí, pero disfruté componiéndolo.

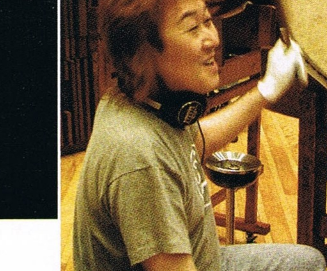
M: ¿Qué opinas sobre los "nuevos" scores y el sonido creado por Hans Zimmer, Mark Mancina o Trevor Rabin?
K: Sólo puedo decir que son maravillosos y excelentes. Les tengo el máximo respeto.

M: ¿Cuáles son tus compositores favoritos y tu más importante influencia?
K: Mi gran favorito es Burt Bacharach. Cuando era un adolescente me quedé impactado con su música. Se dice que Burt Bacharach es un compositor de música pop, pero yo no lo pienso. Sentía que su música atravesaba profundamente mi corazón. No sé cómo consigue hacerlo, pero siento eso. También estoy influenciado por Carole King, Santana, Earth, Wind and Fire y Dave Grusin y más... Siempre disfruto escuchándolos.

M: ¿Cuál es tu banda sonora preferida?
K: Mi favorita es la de "Fiebre del Sábado Noche", siempre disfruto escuchándola mientras conduzco el coche. Y "Lotus" de Santana es uno de mis discos favoritos.

M: ¿Cuáles son tus nuevos proyectos, aparte de ".50 Woman" (dentro de la antología "Killers") de Oshii?
K: ".50 Woman" de Oshii ha sido ya estrenada en Japón. Otro gran título más de Oshii es "Innocence - Ghost in The Shell 2" que se pondrá en marcha este otoño.

M: ¿Qué te gustaría decir a tus seguidores españoles?
K: ¡Que me gusta mucho España! Hice un viaje a vuestro país con mi madre y tengo una buena impresión de él... La gente es amable, la comida y el vino muy buenos y las atmósferas de la ciudad me dieron tranquilidad.
Me gustaría trabajar en España si tuviera esa suerte, ¡estad por favor atentos a ello y disfrutad de mi música!
¡Con mis mejores deseos para los fans españoles!
¡Gracias!



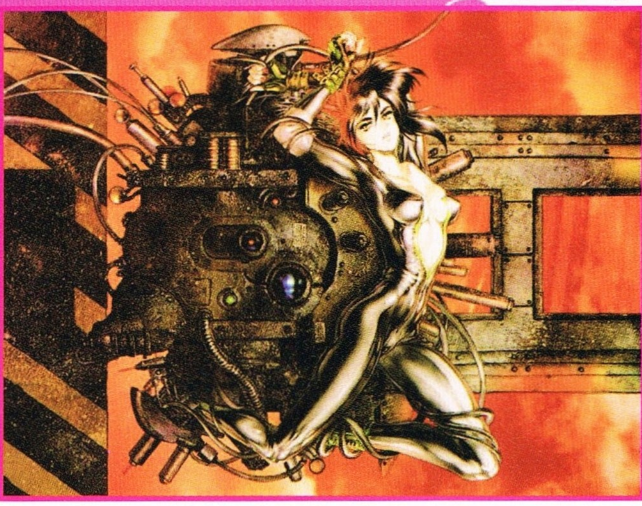
Entrevista realizada por **Santiago de Bernardo**
Agradecimientos a **Emi Okubo**

Kenji Kawai
Nació un: 23 de Abril de 1957
Nació en: Shinagawa, en Tokyo
Tipo sanguíneo: A
Hobby: Mah-jong
Comida favorita: Gyudon (bolas de ternera), Sushi y Peperonchieno, etc...
Bebida favorita: Cerveza, vino, sake, vodka japones "Shou-chu" y Calvados...
Mascota: Gato

Kenji Kawai es un compositor que ha traspasado las fronteras niponas para llegar a componer bandas sonoras de películas europeas. Nació el 23 de abril del año 1957 en Shinagawa, Tokio y tras estudiar en la universidad de Tokai, comenzó sus estudios de música en la Academia Shobi Music. Pero lo dejó al cabo de medio año para dedicarse a su banda de rock *Muse*, fundada con unos amigos. Con esta banda consiguieron entrar en el mercado discográfico pero al cabo de un tiempo los miembros del grupo decidieron dedicarse a su carrera por solitario. Esto fue un acierto para *Kawai* ya que comenzó a componer algunos temas para la televisión y para publicidad y fue precisamente en uno de estos trabajos (concretamente para el programa de radio de *Yuji Mitsuya*) donde conoció a la compositora y directora *Naoko Asari*, gracias a la cual, *Kawai* entró en el mundo de las bandas sonoras de animaciones.
Se podría decir que es el compositor por excelencia del director de cine y animación *Mamoru Oshii*, debido a que ha compuesto la mayoría de los temas de las películas más importantes de éste: **Tokyo joumyaku** (2003), **Killers/. 50Woman Half woman** (2003), **Patlabor WXIII** (2002) y **Patlabor 2 The Movie** (1993), **Mini Car Police** (2002), **Avalon** (2001) y la banda sonora que ha resultado ser la más importante de toda su carrera, **Ghost in the Shell** (1995), además de tener en mente el proyecto de **Innocence; Ghost in the Shell** para el año 2004. Ha compuesto además las bandas sonoras de animes de otros directores como: **Gunparade March** (2003) de *Katsushi Sakurabi*, **UFO Princess Walkuren** (2002) de *Ueda Shigeru*, **Rave** (2002) de *Takashi Watanabe* y *Studio Deen*, **Guystars** (2002) de *Sumio Watanabe* y *Koji Ito*, **Louie The rune Soldier** (2001) de *Yoshitaka Koyama* que se basó en el manga de *Ryo Mizuno*, **Dai Guard** (2000) del *Studio Xebec* y *Mizushima Seiji*, **Corrector Yui** (1999) de *Kia Asamiya*, **You´re under arrest movie** (1999) de *Junji Nishimura*, **The Irresponsible Captain Tylor** (1993-1997) de *Koichi Mashimo*, **Blue Seed** (1995) de *Yuzo Takada*, **Vampire Princess Miyu** (1988) de *Toshihiro Hirano*, **Devilman** (1987) de *Tsumoto Iida* o **Maison Ikkoku** (1986) basado en el manga de *Rumiko Takahashi*.
También ha compuesto las bandas sonoras de películas como **Bakko Youkaiden Kibakichi** (2003) de *Tomoo Haraguchi* y *Daiji Ómnibus*, **Bloody Mallory** (2003) del director francés *Julien Magnat*, **Samuráis** (2001), coproducción Germano-hispano-francesa del director *Giordano Gerdelini*, **Unloved** (2001) de *Kunitoshi Manda*, **Honogurai Mizu no Soko Kara** (2002), interesante película de *Hideo Nakata*, así como **The Ring** y **The Ring 2** (1998) del mismo director, **Sakuya, la leyenda de los trasgos/ Sakuya, yokaiden** (2000) de *Tomoo Haragulli* entre otras obras. Y no nos podemos olvidar de los videojuegos como **Nobunaga no Yabou Online** (2003) para PS2 de Koei o **Sansara Naga** (2002) de Game Boy Advance.

El hentai y la inteligencia artificial





Mientas esperamos vuestras cartas comentando los últimos artículos para ver si el nuevo giro de la sección os ha gustado o no, vamos con un artículo de estilo más clásico, que ya hace tiempo que no se ve uno así por estas páginas.

Nos encontramos finalmente en este misterioso siglo XXI del que tanto nos hablaron los dibujos animados de cuando éramos tan sólo unos retacos chillones, y la propuesta mediática para esta nueva centuria es la de un futuro de ordenadores inteligentes, robots domésticos y móviles que harán de todo, incluido tener mechero para encenderte un pitillo o calcularte la declaración de la renta. Y yo, aprovechando de refilón el boom de **Matrix Reloaded**, he pensado (o algo) en lo que sería ese futuro de inteligencia artificial si los ordenadores repentinamente descubrieran el hentai. La idea ha de haberme venido mientras jugaba a lanzar una pelota de papel a mi gato, inagotable fuente de inspiración, o mientras iba al bar de la esquina, pero da igual.

Supongamos que en efecto nos encontramos en el año 2029, y ya sabéis, la gente AMA a las máquinas en el 2029. La mayoría de vosotros estaréis en el paro por culpa de los IA, sí, ordenadores de Inteligencia Artificial que se encargarán de todas las labores, haciendo que vosotros, humanos, estéis desempleados. Estos ordenadores, en teoría, serán nuestros buenos amiguitos informatizados, que con un cerebro de choporrocientos RAM y chupimiles MHZ habrán de ayudarnos en las labores cotidianas, pero que en la práctica habrán reemplazado nuestras obsoletas neuronas dejándonos sin nada que hacer más que declarar el inicio de unas larguísimas vacaciones.

Afrontémoslo, la capacidad del ser humano al principio del siglo XXI deja mucho que desear. Memoria limitada a recordar el nombre de los concursantes de Gran Hermano, Hotel Glam (que de glam no tiene mucho) y poco más. Los ordenadores de IA demostrarán tener una mayor capacidad para recordar todas esas tonterías como "¿dónde me he dejado la cartera?" y serán capaces de solucionar problemas como "si comprar 3 series de manga me cuesta 32€ y comprar cierta revista sobre manga me cuesta 4'80€ (con CD incluido), y sólo me dan una paga de 10€ mensuales, y cada litro de sangre se compra en el mercado negro a 6€, ¿entonces cuánta sangre tengo que vender para acabar mi colección?".

Podréis pensar que soy un pirado mental y quizás no os equivoquéis, pero lo que os digo es cierto (ahora el lector debe leer la siguiente frase en tono profético mientras alguien imita el sonido de truenos): *"Llegará el día en que los ordenadores, dotados de inteligencia, elijan por sí mismos sus gustos y preferencias."*

Y quizás sea la pizza que se me indigesta la que me hace pensar: "¿qué pasaría si el ordenador de cualquiera de nosotros se volviera adicto al hentai?". Propongo teorizar sobre el tema. Vosotros, que ya se os ve en la cara, os bajáis mucho hentai de internet, ¿verdad? Sí, os pasáis horas buscándolo. Tenéis callos en las manos y no son producto del trabajo agrícola.

Un ordenador de los de hoy, cuando entráis en una página hentai, simplemente procesa las órdenes y os enseña imágenes de dibujitos chinos de tías en pelotas para vuestro deleite. Haces click y sale lo que quieres. Pero un ordenador del futuro, un ordenador pensante, hará un estudio sobre la clase de material que bajáis

para seleccionarlo adecuadamente y ofreceros solamente lo que buscáis... o eso os dirá Microsoft en la publicidad. A la hora de la verdad, el ordenador pensante pasará de lo que le ordene un jovencito pajillero y se dedicará a buscarse él su propio material para pasárselo bien. Un ordenador, por ejemplo, decide que las imágenes que busca el usuario no son de su agrado. Saldrá una ventanita diciendo algo como "Error del sistema: No me gusta el porno de lesbianas" y abrirá otra ventana con un título como "Grandes falos del mundo" y fotos a todo color. Y si no os gusta, os jodéis, el ordenador es más listo. En el campo del hentai, digamos que tanto tú, joven onanista, como tu ordenador compartís un gusto por el manga erótico. Pero no todos son rosas en Sillicon Valley. Puede que a ti te guste el sadomaso extremo y tu ordenador decide que solamente bajará parodias de **Pokémon** porque le gusta *Misty* y quiere verla en pelotas. Intentáis entrar en alguna web de las que tenéis en Favoritos, y el ordenador os dice que nanai, y abre una ventana con imágenes de un *Pikachu* que se parece más a *Rocco Sifredi* y una *Misty* como nunca la viste en los dibujos de la televisión. Intentáis desconectar de internet, y de nuevo una negativa, y se abre ahora una ventana con dibujos de la escuálida prota de **Marmalade Boy** en indecorosas situaciones con todos los protagonistas. Os lleváis las manos a la cabeza "¡qué horror, no, Miki nunca haría ESO con Rokutanda!". Optáis por la vía pacífica y tecleáis Control+Alt+Supr, y el ordenador nada, ni se inmuta, y de los altavoces empiezan a surgir carcajadas digitalizadas que suenan como la mezcla de *Kodachi* la de **Ranma** y *Megatron* de los **Transformers**.

Vuestro ordenador se ha vuelto adicto al hentai de serie B y no podéis hacer nada al respecto...

Las cosas empeoran, y el ordenador decide suscribirse a páginas de pago dando TU número de tarjeta de crédito, hace pedidos por correo a Japón de parodias hentai de series como **DigiCharat** y **Digimon**... No podéis hacer nada porque la casa está totalmente informatizada y controlada por la Inteligencia Artificial. De hecho, la nevera se ha revelado a tu dieta cárnica basada en hamburguesas y congelados, y ha decidido volverse vegetariana y no acepta ningún producto que no esté libre de rastros de vida animal y colesterol. Os tenéis que conformar con una vida así. La televisión, que en un principio seleccionaba para ti tus series de anime y las grababa en vídeo automáticamente, ahora sólo quiere ver **Cine de Barrio**. Todo esto ocurre porque es el año 2029 y la gente AMA a las máquinas. Tu muñeca-robot hinchable de *Rei Ayanami* te dice que tiene dolor de cabeza, aunque sea tan poco probable viniendo de un personaje con tal carencia de personalidad. Vuestros vibradores, chicas, organizan una huelga y apelan al sindicato de trabajadores del sexo; o lo que es peor, os dejan por vuestra mejor amiga. Se acabaron los días de "lo malo de los consoladores es que no invitan a copas", los del futuro no sólo harán eso, sino que irán a las discotecas a ligar con tostadoras informatizadas. Tu perro *Aibo* intentará ser aún más real, y además de babear aceite también tratará de montarte cuando entre en un celo virtual. No quiero pensar lo que podría hacer un *Furby* con IA a tu hermanita pequeña. Y las pelis de **Terminator** serán protagonizadas por un *Terminator* de verdad, quizás interpretado por una calculadora de bolsillo o un horno microondas. ¡Cuánto horror en este siglo de máquinas! Si es que no todo es tan bonito como te lo ponen en la publicidad.

Teniendo en cuenta todo esto, habría que pensar si realmente nos convienen las ofertas de sexo virtual, páginas de pago que requieren un marcado de número y la posibilidad de reproducir las sinapsis cerebrales en chips de silicio. No, en este momento lo que realmente pienso es si no debería tirar mi ordenador por la ventana.

Presione Control+Alt+Supr para reiniciar articulista...

Shiro Black





Cómo se edita un manga

2ª Parte

El mes pasado vimos, en la primera entrega de esta mini-serie, cómo se contrata y se traduce un manga en Ediciones Glénat España. En esta segunda y última entrega veremos los pasos que hay que seguir desde que la traducción se entrega hasta que el manga sale a la calle.

Tercer paso (I): rotulación

El siguiente paso sigue en manos externas a la editorial: es realizado por estudios de diseño gráfico y servicios editoriales, los más importantes de los cuales en los mangas de Glénat son Ferrán Delgado y Estudio Fénix.

Este proceso consume mucho tiempo y es más complicado de lo que parece, ya que todo depende de muchos factores, como qué material proporciona la editorial japonesa, que es sobre lo que se trabajará, o qué exigencias respecto a las onomatopeyas tiene el cliente, en este caso Glénat.

Los materiales pueden llegar de tres maneras: en soporte físico (fotolitos), en soporte digital (CD-ROM) o nada. ¿Nada? Sí, a veces, sobre todo en el caso de obras antiguas, no se dispone ni de fotolitos ni de CD-ROM, con lo que la obra se tiene que escanear del mismo tomo japonés, con la pérdida relativa de calidad que ello comporta. Cabe decir que los materiales hay que pagarlos y no son precisamente baratos, por lo que algunas editoriales simplemente prescinden de ellos y pasan a la vía más económica: el escaneo. En el caso de Glénat, siempre que existen materiales, se compran y se usan para ofrecer la máxima calidad al lector.

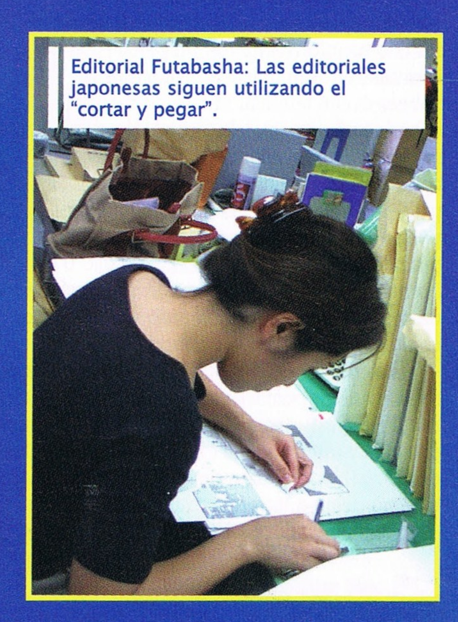
El siguiente paso es el de "limpiar" el texto japonés de los bocadillos, lo que se hace rascando con un cúter (en el caso de los fotolitos) o utilizando algún programa de tratamiento de imagen (Photoshop y similares) en el caso del formato digital. Sorprendentemente, en la era de la informática en la que estamos viviendo desde hace ya varios años, en Japón parece que se hayan quedado en los años 70, puesto que a pesar de que el material esté en algunas ocasiones en formato digital, el texto no está superpuesto en capas sobre la base del dibujo sino que está "junto". Con lo fácil que sería incrustar el texto en una capa de fácil borrado y las horas de trabajo que ahorraría a las ediciones internacionales de un manga... ¡Pues no!

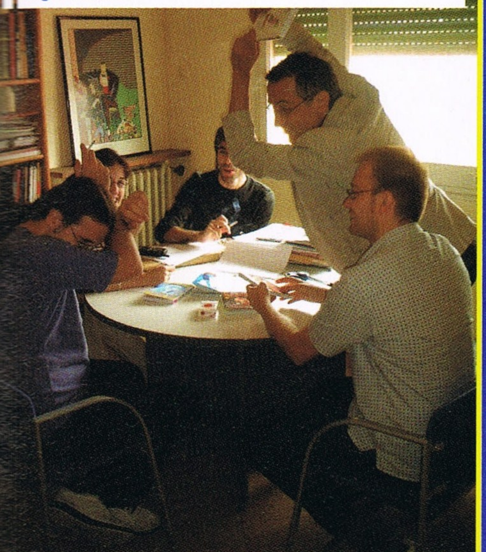
Y es que, contrariamente a lo que uno puede pensar, en Japón se sigue utilizando la técnica del "cortar y pegar", y el que firma este artículo fue testigo, boquiabierto, de ello durante una visita a la gran editorial Futabasha (**Shin-chan, Lone Wolf and Cub, Lupin III, Shamo**...) en octubre de 2002: se escribe el texto a ordenador, se imprime, se recorta con tijeras y se pega con pegamento y pinzas sobre los bocadillos del dibujo, tal como se viene haciendo como mínimo desde los años 50.

Todo esto, lógicamente, hace que el tratado de cada una de las páginas de un manga sea mucho más laborioso y haya que invertir muchas más horas (y dinero, claro) de lo que uno puede pensar.

Una vez los bocadillos están limpios de texto en japonés, se procede a la rotulación en sí, que en la versión española se realiza enteramente sobre soporte informático utilizando programas como Corel Draw, para darle efectos al texto, y QuarkXPress, para el texto "normal". Hay que tener en cuenta que el tipo de letra suele estar cuidadosamente elegido (tratándose muchas veces de un tipo de letra propio creado por el mismo rotulista) y que el tamaño del tipo en cada bocadillo está cuidadosamente pensado para dar al lector información extra acerca de lo que está ocurriendo. Tamaño pequeño indica voz baja, temor, timidez... Un tamaño más grande indica prepotencia, grito, sorpresa... Y es que todo tiene un porqué.

Mención aparte merece el tema de la inversión de la obra y las onomatopeyas. Una obra se invierte para acercarla más al público occidental y ofrecérsela en el orden de lectura al que está acostumbrado.


Editorial Futabasha: Las editoriales japonesas siguen utilizando el "cortar y pegar".


En las reuniones, Navarro suele maltratar a sus sufridos trabajadores cuando se cuela algún fallo.

Sin embargo, como ya sabes, en Japón leen exactamente al contrario (de derecha a izquierda), y la fidelidad al original y la voluntad de satisfacer a un público muy fan lleva, en muchos casos, a la política de dejar el orden de lectura tal y como está en japonés. La inversión, si se realiza, se hace trabajando cada página con el llamado "efecto espejo", de manera que sus elementos quedan invertidos. Volviendo a la traducción, si una obra finalmente se invierte, hay que cambiar las referencias a "derecha" por "izquierda" y viceversa, porque aunque en el original se diga algo como "gira a la derecha", cuando el dibujo se invierte, la acción que se muestra es la de alguien girando a la izquierda. En este caso, pues, hay que traducir por "gira a la izquierda" para mantener la coherencia con el dibujo.

Asimismo, el tema de las onomatopeyas merece también un apunte especial. En Glénat se prefiere, en general, mantener las onomatopeyas "no estrictamente necesarias" en japonés. Eso ocurre por dos razones: 1) respeto por el dibujo original y 2) presupuesto, es mucho más caro rotular onomatopeyas, lo que encarece en general el precio final del cómic en sí. Sin embargo, en algunas obras se decide retocar y ofrecer un manga lo más occidentalizado que se pueda. En tal caso, la tarea de cambiar las onomatopeyas japonesas a alfabeto occidental requiere de un esfuerzo titánico, mucho talento y muchas horas. Lo más sencillo, rápido y barato, claro, consiste en "tapar" lo mejor que se pueda la onomatopeya japonesa con texto occidental. En tal caso, se pierde dibujo (a veces mucho) y el resultado no es tan bueno como se quisiera. Otro método consiste en hacer una onomatopeya de forma y tamaño parecido a la onomatopeya original japonesa y luego, laboriosamente, ir tapando el texto japonés que sobresalga y rehaciendo el dibujo. Otras veces, si el fondo del dibujo es blanco o de color uniforme, se borra enteramente la onomatopeya japonesa y se sustituye por la occidental, obteniendo así de lejos el mejor resultado.

Ni que decir tiene, claro, que como pasaba con el texto dentro de los bocadillos, si los autores y las editoriales japonesas hicieran el esfuerzo de colocar las onomatopeyas y el texto en capas, dejando un dibujo de fondo perfectamente limpio, facilitarían enormemente el trabajo a las muchas editoriales extranjeras que ya trabajan con manga. Esperemos que en un futuro próximo esta tendencia cambie y las editoriales japonesas empiecen a tener en cuenta las ediciones internacionales, cosa que es inevitable que ocurra, más temprano que tarde, gracias al interés creciente que está despertando el manga en casi toda Asia y en gran parte del mundo occidental. Aunque la innata aversión al cambio del pueblo japonés en general puede que ponga palos a las ruedas a esta lógica evolución que ya debería haberse producido hace años...

Tercer paso (II): Diseño gráfico

Simultáneamente a la rotulación (a veces incluso antes), el equipo formado por *Dani Barbero* y *Diego Mallo* trabaja codo con codo en los aspectos externos del tebeo: el diseño de las portadas, sobrecubiertas, páginas de créditos, etc. Se trata de un trabajo bastante arduo, puesto que se tiene que decidir el aspecto general de una colección ya desde el principio, y al ser la portada algo con poder de determinar incluso la buena o mala andadura de un cómic, es una tarea de mucha responsabilidad.

Además, la realización de la portada suele requerir de la aprobación de la editorial japonesa, que juzga si es apropiada o no para la edición internacional de la obra cuyos derechos ha vendido. Los japoneses no son precisamente fáciles de contentar en este sentido, y muchas veces se imponen cambios *ad aeternum* que en el peor de los casos incluso pueden ser los causantes de un retraso en la salida de la edición española de un cómic.

Cuarto paso: Corrección y visto bueno

El siguiente paso, realizado por el equipo de *Félix Sabaté y Eva Lechuga*, consiste en la corrección y revisión de los fotolitos para asegurar que todo está en regla. De hecho, hay dos correcciones: la primera se realiza cuando el equipo de traducción entrega el texto. Se comprueba que no falta ningún bocadillo por traducir, se revisa expresión y ortografía en general, se recorta el texto si se considera que la versión facilitada por el traductor es demasiado larga para el bocadillo, etc (*NdL: En este apartado, resulta ideal que el propio traductor pueda hacer también de corrector ortográfico, ya que si son dos personas distintas cabe la posibilidad de que el corrector no entienda bien*



Dani Barbero y Diego Mallo trabajan codo con codo diseñando portadas y muchas más cosas.


La corrección de la rotulación preliminar tiene que hacerse meticulosamente.

una expresión del traductor o a lo que se refiere un bocadillo en concreto, y eso genera errores o retrasos porque hay que andar preguntando. Aunque, aunque se trate de un traductor/corrector, siempre viene bien una segunda supervisión por parte de otra persona).

La segunda corrección es la que se realiza una vez el equipo rotulador entrega una primera impresión del tebeo ya rotulado: hay que comprobar que el texto japonés esté bien borrado, que no falten bocadillos por rotular, que no queden omisiones de texto o palabras mal cortadas a final de línea... En esta fase se pulen la mayor parte de los errores que pueda haber, aunque lógicamente (y para desesperación del equipo en pleno una vez publicado el tebeo) los "duendecillos" que hay en toda editorial siempre hacen que se cuele alguno... Al fin y al cabo somos humanos, y Glénat publica una media de casi dos mil páginas de manga al mes.

Quinto paso: Impresión, encuadernación y distribución

Las últimas fases de la edición de un cómic suelen pasar bastante desapercibidas para el público en general, aunque su importancia es enorme. Se trata de la impresión y de la distribución.

En el caso de la impresión, hay que destacar el trabajo de la Imprenta Aleu de Barcelona, que con el tiempo y la experiencia ha conseguido una calidad de impresión y de encuadernación envidiable que hace que los mangas de Glénat destaquen por su nítida impresión y calidad general en lo que se refiere a papel y encuadernación. La encuadernación se hace con pliegues cosidos, lo que asegura la robustez general del libro de forma que las hojas no se caigan por mucho que se abra el mismo. La impresión y colocación de sobrecubiertas, que se hace aparte, es asimismo laboriosa y se trata de un proceso complicado porque es algo prácticamente nuevo en España: casi nunca se editan libros con sobrecubiertas y se tuvo que aprender el proceso casi desde cero.


Sergi Batllori se encarga del almacén y de servir pedidos.

Una vez impresos, los tomos van al almacén de la editorial, donde *Sergi Batllori* ordena y sirve pedidos, así como realiza envíos allá donde se necesiten. Cabe destacar también el papel de la administrativa *Silvia López*, que se encarga de todo el trabajo administrativo, atender a los clientes en persona y por teléfono y llevar las tareas necesarias para el funcionamiento normal y armonioso de la editorial.

El papel de *François Walewski*, director comercial, es también un trabajo que pasa desapercibido a ojos del lector medio: se encarga de controlar las últimas fases del proceso, como los envíos desde la imprenta a las distribuidoras y de estas a los puntos de venta definitivos. También procura que los libros se pongan a la venta el día que toca, de que los productos se expongan bien en las tiendas, de captar nuevos clientes (nuevos puntos de venta, como grandes superficies, librerías generalistas con sección de cómics etc.) y muchas más tareas, todo para procurar que el producto tenga mayor relieve y que el lector pueda comprarlo en más lugares de toda la geografía española. En cuanto a la distribución, está en manos, entre otras distribuidoras, de SD Distribuciones, que lleva el producto finalmente a las tiendas especializadas en venta de cómics de toda España. El servicio, eficiente y rápido, hace que todos los meses las novedades de Glénat estén en tu tienda habitual.

Consideraciones finales

Esperamos que con este artículo hayas comprendido cómo se realiza un cómic en España, las diferentes etapas del proceso y los pequeños obstáculos que se pueden interponer en el camino. La verdad es que se trata de un proceso muy largo en el que intervienen muchas personas, piezas de la cadena humana que trabajan para que obtengas el mejor producto posible, una cadena en la que no puede fallar ningún eslabón, porque si por ejemplo el rotulista entrega tarde, el corrector no puede tener el manga a tiempo, la imprenta cuenta con menos tiempo para realizar su trabajo, la distribuidora no puede distribuir en la fecha estipulada porque no tiene el material y la salida del manga se retrasa inevitablemente.


Y al final de todo el proceso, los mangas llegan a la estantería de tu librería favorita.

Desde que se empieza a negociar un manga hasta que finalmente sale pueden transcurrir muchos meses, a veces hasta un año o más. Y es que sólo los procesos que van desde la traducción a la impresión en sí de la edición española de un manga pueden llegar a durar una media de cuatro o cinco meses, yendo a un paso bastante rápido. La próxima vez que adquieras un manga... ¡Ten en cuenta todo esto y lo apreciarás todavía más!

Marc Bernabé

¿¡CÓMO TE PUEDE GUSTAR ESTO!?

Hola, soy una otaku de un pueblecillo en el cual todo el mundo se conoce y no puedes hacer nada malo si no quieres que mañana tus padres y todo el pueblo se haya enterado. Mi único y amado hobby es el manganime, y me tengo que desplazar hasta la ciudad más cercana para comprar mis series preferidas, si es que han salido con un poquito de puntualidad (pero esto ya es otro tema). La cosa es que no conozco a nadie que esté por aquí que le guste el manga, con la única gente que puedo cambiar impresiones es con la de Internet (un saludo para todos sobre todo para *l'Ark*) que son geniales pero no es lo mismo. Cuando conoces a alguien y poco a poco vas contándole qué te gusta cuando le dices que te gusta el manga se te queda con una cara rara y dice -¿qué es eso??- o -¿de verdad que te gusta eso de los dibujitos?- y tienes dos opciones: explicarle qué es y esperar que lo acepte o mandarlo a tomar por el culo si no te acepta. Y en mi casa es todo el día: "¿Cuántos años tienes? ¿Y todavía ves dibujos?, ¡ya va siendo hora de que dejes este estúpido hobby de coleccionar cómics! ¿Qué encuentras de bueno en esto?". Pues lo que encuentro de bueno es que esto es lo que me ayuda de librarme de esta mierda mundo en el que vivimos donde todos miran para sí mismos sin pensar en los demás, en que todo el mundo piensa en trabajar y ganar dinero y todo para qué, para acabar muerto, enterrado y que nadie se acuerde de ti ni sepa que has existido. Me río, lloro, sufro con los personajes, forman parte de mí. Cuando hieren a *Kenshin* me duele, cuando *Chii* está triste me pongo triste, cuando Arima se pone rojo yo también me pongo roja, cuando *Vash* lloraba porque tenía que matar a *Regalt* yo también lloraba y así mil veces más con muchas series más. La gente nos tiene por bichos raros, por cuatro imbéciles que se han vuelto locos y han matado a sus familias o cosas así de raras, pero la mayoría tenemos vida social; estudiamos, trabajamos, salimos con los amigos, hacemos deporte y mil cosas más. Yo he crecido con **Dragon Ball** y estoy enganchada a **Rurouni Kenshin** y no he matado a nadie (de momento). ¡¡Somos gente normal joder!! Con esto no quiero decir que no todos nos acepten pero la mayoría de adultos y gente con la mente cerrada que se dejan influenciar por lo que dicen no lo hacen, dicen que todo es violencia y sexo sin saber de qué hablan. ¿Qué violencia hay en **Kare Kano** o **Marmalade Boy**? ¿Qué sexo hay en **Rurouni Kenshin** si ni siquiera hay un triste beso? Vale que todo va por estilos pero si no te gusta la violencia o el sexo pues no compres un manga donde salga esto. Con el manga nos enseñan la cultura, la forma de pensar, de vivir de un país entero. Si no sabes de lo que hablas no hables. Y creo que esto es todo de momento. ¡Muchas gracias!

¡EL MANGA NO ES MALO, LA IGNORANCIA SI!

¡¡VIVA EL MANGA PARA SIEMPRE!

Rurouni17/bhk'03

CONTESTANDO A ALTUNO

Sé que seguramente esta "respuesta" no llegará a vista de "Altuno el gato blanco" (aunque por lo que leí en el articulo de la "Palestra", hay alguna posibilidad de que lo lea), pero joder, es que se tiene que tener morro para decir lo que dice, que al final uno se cabrea y acaba hablando mal.

Ahora si me lo permite "mister entrometido" voy a darle respuesta lógica clara a todo este lío que se ha montado:

1° Si las revistas de ARES (dedicadas al manganime), para el salón del manga de Barcelona, tenían la misma contraportada, que no portada, y desde entonces hacen propaganda de películas de Selecta, es porque son las novedades cinematográficas más importantes del momento, y como revistas especializadas "tienen que informar", después aclaro esto.

2° Lo del premio, no sé, porque yo no pude ir (fue mi hermana por mí) pero estoy seguro de que no tiene nada que ver, pobre muchacho, seguro que lo hizo de puta madre.

3° A ver, las revistas de manganime en general, lo que dan es información, o sea, a la misma vez ¡publicidad! Es lógico, por ejemplo, si yo no hubiera leído nada sobre **Chobits**, ahora no me compraría el manga.

4° Vamos a ver, LO QUE NO ES LÓGICO ES QUE CRITIQUE A ARES Y SE COMPRE LA MINAMI, ESTO NO ES LÓGICO.

Bueno, perdón por el vocabulario, pero cuando me cabreo, me cabreo. Sayonara

Sou Ryuuen

PD: Mira "Altuno el gato blanco" si lo que quieres es INTENTAR ser como *Lázaro* o INTENTAR superarlo, que sepas que no lo conseguirás intentando cargarte nuestro mundillo, el que mucha gente anterior a nosotros ha hecho crecer con su sudor y esfuerzo, no conseguirás entrar lo único que harás es cargarte lo que mucha gente ha conseguido.

PD2: Cómo dice mi hermana, "Aupa Lázaro", que se nota que té estas desentendiendo de Minami. *Lázaro*, en este mundillo tú eres el ejemplo de mucha gente (en la cual me incluyo) ¡No nos abandones!

NdL: Sé que publicar esta última opinión me dará problemas, pero al fin y al cabo, si publicamos críticas, ¿por qué no vamos a publicar también los apoyos, que en realidad son muchísimos más que las mencionadas críticas?

Además, no es que esté muy de acuerdo con varias cosas dichas. En cambio, con las PD sí que estoy de acuerdo ;)

¡ESTO ES GREENWOOD!

CÓMO ESCRIBIR UN ARTÍCULO DE MANGA Y ANIME Y GANAR INFLUENCIA ENTRE LA GENTE

Aunque no lo parezca, antes o después a todo otaku le llega el momento de escribir un texto. Puede que sea para un fanzine de amigos, el boletín del club de fans de *Yoshikazu Yasuhiko*, o Diox sabe qué.

En cualquier caso, es entonces cuando llega el momento de ponerse delante del papel en blanco (de la pantalla en blanco en bastantes casos) y rellenarlo de letras. Letras coherentes, se entiende; y el respeto a las normas de gramática y ortografía de nuestro idioma tampoco está de sobra.

Una vez que están claras las cuestiones menores, se trata de rellenar ese espacio en blanco con ideas, pensamientos, argumentos y cosas similares. Pero ¿y si no se nos ocurre nada? ¿Y si se produce el famoso "bloqueo del escritor"? (En otros lugares conocido como "no se me ocurre nada"). Pues bien para estos casos, he aquí esta pequeña, pero relativamente completa guía que puede servir de ayuda (*NdL: Que si sois compradores de revistas de la competencia puede que os resulte conocida...*).

TODO ES UN ÉXITO

Para empezar, si se trata de una obra que (todavía) no ha salido de su Japón natal, entonces está clarísimo. Lo primero es asegurar que allí es un éxito. Da igual que se publique en una revista de segunda, en una editorial de segunda o que sea el enésimo bombazo de la *Shônen Jump*, es un éxito. Ah, lo mismo se aplica al anime. Como nadie tiene el equivalente japonés del Estudio General de Medios (EGM), podemos decir, sin que se nos caiga la cara de vergüenza, que todo anime del que tratemos, es un éxito: **Gundam Seed**, **Wolf's Rain**, **Overman King Gainer**, **Haibane Renmei**, **Matantei Loki Ragnarok**, etc. (tú pones el nombre, tú pones el éxito). Después de todo, nadie va a venir desde Tokio para corregirnos.

QUÉ BIEN DIBUJA MI NIÑO... Y CANTA

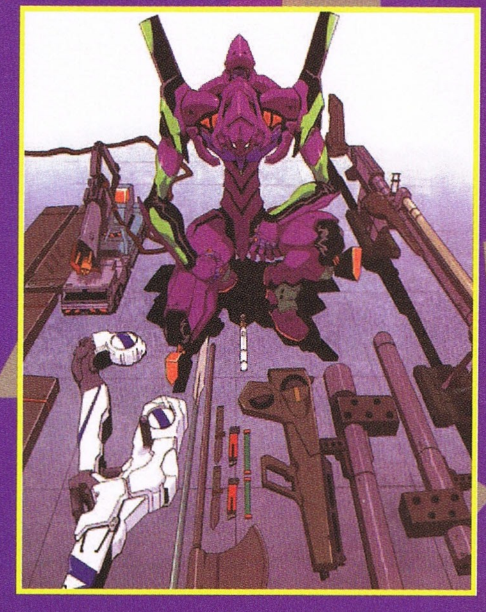
Siguiendo con esa idea, cualquier diseño de personajes de cualquier anime es "estupendo"; realista o caricaturesco da lo mismo, "estupendo" y punto. Hace ya mucho tiempo que dejamos de fijarnos en quién diseña los personajes (antes eran *Akemi Takada*, *Haruhiko Mikomoto*, *Masami Yuuki*... ahora da igual). Lo mismo se aplica a la banda sonora, y no digamos ya las aperturas y los cierres (eso que llaman "opening" y "ending"), que siempre tienen que ser "geniales", "atractivos", o algún adjetivo similar...

RAYAJOS SOBRE UN PAPEL... PERO CON MUCHO ARTE

Evidentemente, hablando de un manga, no podemos referirnos a la música ni a la animación. Pero también hay soluciones para saltarnos el bloqueo. Uno de ellos es referirse a obras anteriores del autor o la autora. Siempre hay algún sitio del que se pueden sacar, y cuando se tengan, a ponerlos toca. En realidad, no sirve de nada, porque hay mangakas que llevan toda la vida trabajando y nunca han pasado de ser mediocres. Y otros han tenido un éxito imprevisto en su segunda o tercera obra, pero las listas de nombres siempre sirven para sacarnos de un apuro.

CUANDO LLEGUEMOS AQUÍ

Si la obra en cuestión ha llegado a España (con perdón), puede haber sido mediante dos procesos: mediante adquisición legal (negociación, compra de derechos, etc.) o mediante "fan-sub" o "fanedición" (descarga de Internet, y punto). En ese caso, la norma es decir que tal serie llega "gracias" a tal fan-sub, y "de la mano" de tal empresa. Una gracia es lo que hacen las ediciones "de aficionados" a las empresas originales, pero esa es otra historia y tendrá que ser contada en otro momento. Lo mismo digo de calificar de "excelente" al fansub y de "penoso" al profesional, casi por costumbre.



DANDO UNA OPINIÓN SIN DARLA

Después de describir el anime o el manga, debería llegar la hora de dar una opinión al respecto. Si es buena, mala o regular. ¿Es una historia original? ¿Guiones automáticos? (si no sabes de lo que hablo... es que te faltan algunas Minamis en tu colección). Pero que haya tranquilidad; no es necesario. Siempre puedes llenar el espacio que falta resumiendo el argumento, con mayor o menor detalle dependiendo de las líneas que te falten.

Y FIN, CON ESTE ARTÍCULO, HEMOS DADO

Si sigues los consejos que te he dado, podrás escribir artículo tras artículo con una velocidad pasmosa. Desde luego que no pasarán a la historia del periodismo otaku, pero para salir de un embrollo, basta y sobra. Luego, según vayas cogiendo confianza podrás escribir sin recurrir a los trucos. Quién sabe, incluso puede que te toque una sección de opinión, y entonces sólo tendrás que ocuparte de escribir de lo que te salga de las narices.

Jaime Ortega

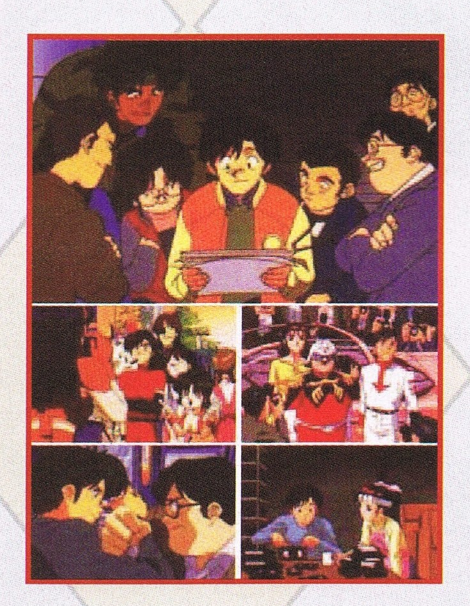
desde la torreta de mazinger Z

Era el mes pasado cuando escribía acerca de los tiempos pasados y que nunca volverán y tal, cuando cité uno de mis animes preferidos: Otaku no Video (OnV).

Este anime, producido por la famosa o infame, según a quien le preguntes, productora Gainax, fue durante muchos años el estandarte de los otakus no sólo españoles sino occidentales en general.

Desgraciadamente los gustos cambian y el público olvida lo que antes le emocionaba. Para celebrar que esta es mi quincuagésima "Torreta" en esta **Minami** y, dado que número tras número he ido recogiendo pinceladas de la vida de los otakus, roleros, fans y frikis en general al principio de cada artículo para los futuros libros "El Camino Perdido del Otaku" y "El Camino Perdido del Otaku 2: Haciendo Amigos" algún día a editar, voy este mes a homenajear el anime que dio un sentido a mi vida como otaku.

Vayamos por partes, como decía *Jack el Destripador*. "El Camino Perdido del Otaku" es la traducción al español



de *Otaku no Miyoimichi*, que a su vez es el nombre de la canción de ending de **OnV**. La canción habla, total y absolutamente en coña, del duro camino que el otaku tiene que recorrer para alcanzar el amor y la felicidad en general. La cinta, dos OVAs editados en 1992, cuenta las industrias y andanzas de *Kubo*, un muchachote japonés que, a mediados de los 80, cae en las fauces del manga y el anime arrastrado por su amiguete *Tanaka*. De ser un chico formal, con novia y metido en el club de tenis de la universidad, *Kubo* pasará a ser un otaku, uno de esos marginales que adoran el **Animage**, se saben de memoria los nombres de la tripulación del **Yamato** y recitan las alineaciones de todos los equipos contra los que se ha enfrentado *Oliver Atom*. Y se lo pasa genial, montando ferias de manganime, haciendo fanzines y disfrutando del karaoke y el cosplay; pero la gente lo rechaza y su novia, pues también. Harto de ser ninguneado por la sociedad, de no encontrar trabajo ni de pizzero y de que las mujeres huyeran de él, *Kubo* se rebela y dice: "¡hasta aquí hemos llegado!". Se propone dar la vuelta a la tortilla, combatir fuego con fuego, convertirse en alguien respetable sin abandonar su afición y su modo de vida, llegar a ser El Otaku entre los otakus, ¡el Otaking! (nota: cuando se dice esta chorradilla hay que gritar y pegar un puñetazo en la mesa o subirse a una silla o algo así, que si no, el efecto dramático se pierde, os lo aseguro). *Kubo*, *Tanaka* y los demás frikis de su grupo montan una empresa de muñequitos de anime y se empiezan a forrar. Su objetivo es ganar la suficiente pasta para crear Otakuland, el paraiso del otaku donde toda fantasía pueda ser llevada a la realidad (conducir el **Gunbuster** o hacer en imagen real **Sailor Moon X**). Pero... porque siempre hay un pero, los planes de estos visionarios no serán fáciles de realizar. Las fuerzas oscuras y reaccionarias de la sociedad conspiran en la sombra contra nuestros héroes. Entonces...

Entonces llega el momento de que consigáis una copia de **OnV**, que es norma de la casa no destripar finales. El meollo del asunto es que esta obra nos enseñó a muchos que entonces empezábamos a no avergonzarnos en absoluto de ser otaku. Al revés: era posible triunfar en la vida teniendo la casa llena de vídeos, CDs, pósters y mangas. La historia de *Kubo* y compañía es más o menos la de los fundadores de Gainax, según se dice, por lo que la moraleja es: cuidado con lo que deseas, ya que puede hacerse realidad.

Los lectores adultos de tebeos en España (con perdón) siempre han sufrido una especie de complejo que los llevaba a avergonzarse de una afición que, en teoría, era para niños. El no disfrutar de una tradición de tebeo adulto aquí hace que cuando llega a cierta edad todo ese público que devoraba tebeos, cómics y mangas cuando era enano, abandone el disfrute del arte secuencial, o sea: pase de leer mangas. Lo mismo podríamos decir para la animación y el anime. Nunca se ha sabido romper este complejo, ni por parte de la industria, ni de los estudiosos del tema, ni del público... al menos hasta ahora. Los otakus, consumidores compulsivos de manga y anime, han llevado más lejos que nunca una afición perseguida y vilipendiada por la mayoría de la sociedad que no sabe cómo te pueden gustar los dibujos esos chinos en los que sólo hay violencia y sexo y drogas, que lo ha dicho la "mariateresacampos" esta mañana, oyes. Y todo esto, tras ver **Otaku no Video**, quién me lo iba a decir. Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)

DE LA GENTE QUE TRABAJA EN ESTO



Este mes iba a hablar de muchas cosas: de las vacaciones, de ciertas películas y series que había visto (especialmente clásicos como **Saint Seiya**, que he visto entera y he aprovechado para completar con Hades, así que en breve haré la actualización final del Especial), de algunas curiosidades como lo cutres que son algunas cajas de DVD, de los eventos que ha habido (y sorpresas como que las nuevas generaciones nada supieran de que en los eventos manga la cena es en un chino, poniéndote ciego de sangría y cantando canciones de la infancia) y habrá... Vamos, que iba a ser un popurrí. Sin embargo, la marcha de *Nescafe* me ha llevado a cambiar a última hora y hablar de lo que pone en el título. Eso sí, como hablando de colaboradores no hay demasiadas imágenes para ilustrar salvo fotos concretas (y no creo que eso os llame mucho), se quedan las dos que inicialmente iba a poner para el popurrí, es decir, la portada de un manga danés (sí, en Escandinavia también hay manga, no sólo **DB** sino también **One Piece**, y a menos de 6 euros el tomo) y la foto de dos cosplayers.

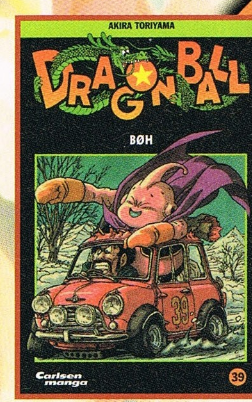
Redactores, colaboradores en general, gente que normalmente pasa desapercibida para el gran público, un público que no valora su trabajo pese a que "vive" de él... ¿Quiénes son estos colaboradores? Pues gente que trabaja por amor al arte (sí, se paga, pero la cantidad es irrisoria, y aunque viene bien nadie está en esto por el dinero, os lo aseguro (bueno, yo sí, pero a mí me pagan bastante más ^_^U)), personas como tú y como yo que sin esperar más recompensa que el que uno o dos aficionados disfruten con su trabajo se pegan auténticas palizas llenos de ilusión y entusiasmo. En definitiva, gente que da sin esperar nada a cambio.

Bueno, vale, también está el hecho del ego, de ver tu nombre en una revista, de saber que tus idas de olla se las van a leer decenas o incluso cientos de miles de personas (en el caso de Minami) y cosas así. No es tan malo, yo lo veo perfectamente comprensible, y sigue siendo poco en comparación con lo mucho que dan.

Pero nada es eterno, y la ilusión, las ganas e incluso la vanidad al final se agotan. Con el tiempo el ver tu nombre publicado deja de hacer especial ilusión, las ideas y las ganas se acaban, el tener que escribir un artículo se convierte en una tarea dificultosa dado que ya has escrito mil antes y tiene que ser relativamente original... Y en definitiva te das cuenta de que te falta combustible propio y el precio que recibes no te da para comprar gasolina extra. Entonces pueden ocurrir muchas cosas, pero lo normal es que lo dejes.

Y desgraciadamente esa despedida no es a lo grande. Nadie te organiza fiestas, ni te hace un regalo de despedida, ni te dedican un número como homenaje, ni recibes cartas de felicitación y apoyo... Nada, simplemente como apareciste desapareces. Algo tremendamente injusto.

Tanto que me niego a que en Minami eso sea así, y mientras sea posible y la ocasión lo requiera cualquier colaborador cuando decida dejarlo (por los motivos que sea) tendrá su hueco para despedirse de esos lectores que durante tanto tiempo han disfrutado gracias a su esfuerzo.



Sé que me dejo muchas cosas: Muchos motivos de abandono (no siempre es que estás cansado), muchas opciones una vez la ilusión termina... y en general mogollón de posibilidades; pero lo principal está dicho, y el espacio manda, así que cedo el teclado a *Nescafe*.

Lázaro Muñoz

Hola.

Es curioso que la primera vez que me dirijo a vosotros como "montador" del CD sea también la última. Ante todo quiero agradecer a *Lázaro Muñoz* que me ofreciera la oportunidad de trabajar en Minami, en cuyo equipo me lo he pasado genial.

Llevo haciendo los CDs desde el número 14 (inclusive) de Minami, y en estos 29 CDs no sólo he profundizado mis conocimientos frikis, sino que he hecho muchos amigos tanto en el staff de Minami como entre toda la gente que me ha apoyado.

También quiero agradecer todas las críticas que hemos recibido del CD (buenas y malas) que me han ayudado a perfilarlo para que gustase a la inmensa mayoría (aunque hay veces que no se puede tener todo ^_^).

Espero que hayáis disfrutado de los CDs tanto como yo he disfrutado montándolos, pero no os creáis que me retiro y dejo el mundillo. A partir de ahora me podréis encontrar en http://www.Mundotaking.com, en cuyo portal intentaré siempre ofreceros todas las novedades del mundillo, así como informaros de todo lo que sale a la venta en nuestro país.

Sin más me despido deseándoos suerte en vuestras vidas.

Un saludo, Nescafe (es mi apodo :P)

"Que Dios salve a las mujeres,
y al mangaaaaaaaa"

Nescafe Apocholao



HARRY POTTER

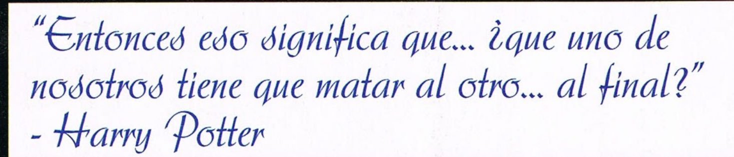
Y la orden del Fénix, parte 3

Harry oyó el grito de triunfo de Bellatrix Lestrange, pero sabía que eso no significaba nada - Sirius simplemente había caído a través del arco, reaparecería por el otro lado en cualquier segundo...
Pero Sirius no reapareció.



Vamos por fin con la tercera y última entrega del resumen del quinto libro de **Harry Potter**, que por cierto ya debería estar a punto de aparecer en España. Precisamente por eso, y porque la norma en Minami es no destripar nada o si se hace avisar y hacerlo poquito, esta última entrega será mucho menos completa que las otras, y si bien diremos las cosas tal cual ocurren, será muy de pasada, sin entrar en detalles para que la gente aún tenga cosas que descubrir cuando lea el libro. Ahora bien, ya digo que de todas formas lo destripo, así que si quieres leerte el libro y descubrir las cosas por ti mismo, olvida este artículo y dedícate al resto de la revista.

Nos habíamos quedado en el capítulo 20, La historia de Hagrid, en la que cuenta su viaje para reclutar la ayuda de los gigantes y cómo tras casi haber conseguido su alianza hay un cambio de líder y el nuevo, cruel y malvado, deja claro que si se alía a alguien será a *Voldemort*. Aunque *Hagrid* sale contento porque, según él, ha plantado la semilla. Ha soltado la información y quizá algún gigante acabe en el bando de *Dumbledore*. Además, se ha traído un cierto misterio que no quiere revelar, pues está siempre lleno de heridas y no da ninguna explicación para ello. Terminamos con la profesora *Umbridge*, que decide visitar también a *Hagrid* en su ronda de evaluaciones, para desesperación de nuestros protagonistas que saben del odio de la profesora hacia cualquier otra raza que no sea la humana (incluyendo híbridos y mestizos).



Examen que, lógicamente, va mal para *Hagrid*. Ninguna sorpresa en ese aspecto. Como tampoco la hay en el hecho de que tras una sesión de entrenamiento del "Ejército de Dumbledore" *Cho* y *Harry* se queden atrás y... acaben en beso. Por cierto que *Harry* y *Ron* muestran la ineptitud típica de un adolescente masculino para entender los sentimientos de una adolescente femenina. Menos mal que *Hermione* está ahí para explicarlo, pues si no, se corre el riesgo de que ningún lector masculino (e incluso femenino) de **Harry Potter** lo entienda.

En cambio, sí resulta curioso que *Hermione* se traiga un ir y venir de cartas, al parecer con *Víktor Krum*, y la espera parece llegar a su fin cuando *Harry* tiene una especie de sueño en el que se ve atacando al Señor *Weasley*... y dicho ataque efectivamente tiene lugar. Afortunadamente, la ¿premonición? de *Harry* consigue que se actúe con presteza, con participación directa de *Dumbledore*, y el Señor *Weasley* se salve, siendo llevado al hospital de St. Mungo.

Allí, aparte de conocer por fin a los padres de *Neville* (y a su abuela), y de tener un pequeño encuentro con el todavía amnésico profesor *Lockhart*, se ven y cuentan ciertas cosillas de esas que estás seguro de que al final tendrán algún tipo de relevancia o que serán mencionadas pero que en estos momentos te resulta imposible saber cómo o por qué.

Pero por fin parece que la cosa se mueve. La "visión" de *Harry* alarma bastante a *Dumbledore* y a la Orden, pero para no destripar demasiado del tema, simplemente diré que *Dumbledore* ordena a *Harry* aprender un tipo de magia de protección mental. Y el profesor será nada más y nada menos que... Efectivamente, *Snape*.



Huelga decir que el odio existente entre *Snape* y *Potter* lleva a que las clases no avancen mucho, y mientras tanto, y para seguir con las "no sorpresas", hay una fuga masiva de mortífagos en Azkaban (la especial atención que se dio en el cuarto libro al matrimonio *Lestrange* no daba lugar a dudas), pese a lo cual el Ministerio sigue negando cualquier alusión a *Voldemort* y echa las culpas a *Sirius Black*.

Mientras, siguen los problemas en Hogwarts, y el tonteo entre *Harry* y *Cho*, pero como eso cada vez va teniendo menos relevancia (sobre todo la relación de *Harry* y *Cho*, pensaba que la autora le daría algo más de importancia y aprovecharía para meter un poco de amor en la historia, pero no, ha pasado casi totalmente del tema), nos vamos directamente a la "chicha". Que empieza con la revelación del plan que se veía que *Hermione* había estado fraguando últimamente: Va a hacer que *Rita Skeeter* transcriba la historia de *Harry* y su encuentro con *Voldemort* en la publicación del padre de *Luna Lovegood*. Un buen golpe de efecto que consigue que la cosa más o menos se conozca, y que algunos empiecen a dar crédito al constante rumor de que El Señor Oscuro ha vuelto.

También siguen los sueños de *Harry*, así como sus clases. Sin olvidarnos de *Dolores Umbridge*, que decide cesar en su cargo a la profesora *Trelawney*. Pese a lo cual *Dumbledore* consigue que permanezca en Hogwarts, si bien no como profesora. Su sustituto resulta ser *Firenze*, el centauro.

Estamos en el capítulo 27, El Centauro y la Serpiente, página 528, y parece que finalmente a la autora le da por meter algo de caña. De manera que el "Ejército de Dumbledore" es traicionado y la profesora *Umbridge* los pilla. Obviamente, al único que capturan es a *Harry*, que la profesora *Umbridge* lleva triunfante a la oficina de *Dumbledore*. Una oficina que está llena de gente, incluyendo aurores y el mismísimo *Cornellius Fudge*.

No detallaré lo que pasa, y eso que tiene miga, para dejarle interés al libro, pero baste decir que *Dumbledore* asume toda la culpa ya que al fin y al cabo la cosa se llamaba "Ejército de Dumbledore" y tras ventilárselos a todos con bastante estilo (está fuerte, el abuelo), desaparece. *Harry* sigue en Hogwarts, pero es un Hogwarts que tiene a *Umbridge* de directora, en un mundo mágico donde *Dumbledore* es oficialmente un proscrito.

En esta fase tienen lugar los últimos "hechos poco trascendentes", como sería el que a través de *Snape Harry* descubre ciertas cosas sobre su padre que no le gustan demasiado, que los gemelos *Weasley* abandonan la escuela para dedicarse a su tienda de artículos de broma con una despedida épica que entra en la leyenda y en la que hasta el mismísimo *Peeves* saluda y obedece a los gemelos, o que por fin se descubre el por qué de las misteriosas heridas de *Hagrid*: Se ha traído a un gigante; en concreto a su hermano *Grawp* (misma madre, distinto padre), que por supuesto cumple todas las características de una "mascota de *Hagrid*" (es decir, extremadamente peligroso y destructivo).

Ah, sí, también que al pobre *Ron* por fin empieza a irle bien en el Quidditch y que finalmente llegan los exámenes para los TIMOs (cuyo resultado, por cierto, no llega a saberse en este libro, aunque se intuye). Y es durante esos exámenes cuando empieza a moverse de verdad el asunto (no está mal, ya que rondamos la página 650): Cuando la profesora *Umbridge* decide cesar y expulsar también a *Hagrid*, la mismísima profesora *McGonagall* resulta herida en el proceso. Algo absurdo que uno se pregunta que a cuento de qué viene, cosa que resuelve rápidamente pues *Harry* tiene otra visión en la que ve a *Sirius* siendo torturado por *Voldemort*. Ahora ya la cosa está clara: *Harry* siente que tiene que ayudar a *Sirius* y... ooohhhh... no hay nadie de confianza para ayudarle. ¿Nadie? Falso, queda *Snape*, quien también pertenece a la Orden de

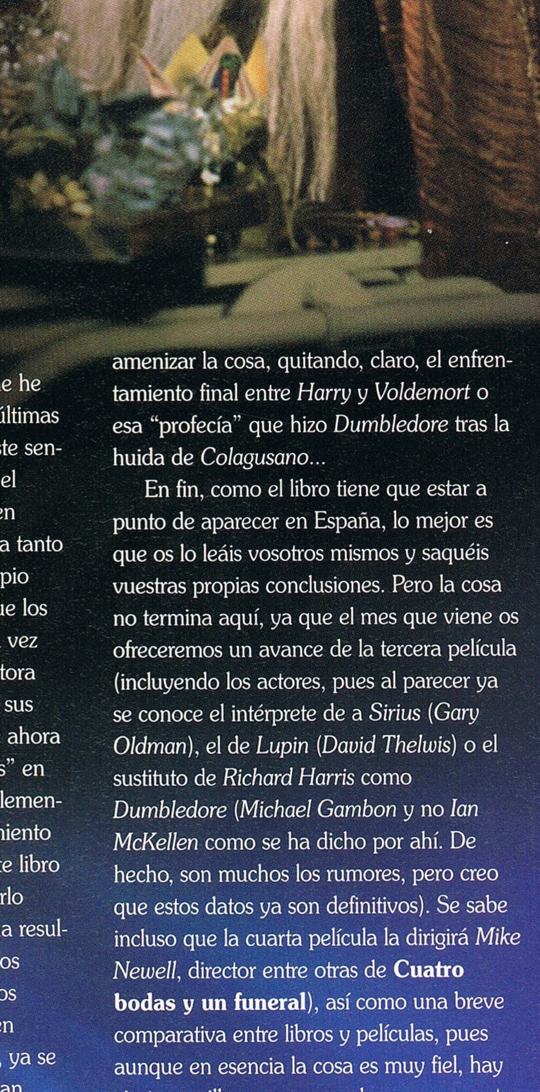
Fénix.

Las cosas se precipitan, y de nuevo ahorraré detalles para dejarle algo de interés al libro, por lo que me salto la astucia de *Hermione* o la utilidad del hermano de *Hagrid* y pasamos directamente a que *Harry* se va al mismísimo Ministerio de la Magia para rescatar a *Sirius* acompañado de *Ron* y *Hermione*... y *Neville* y *Luna Lovegood*.

Allí se descubre que, obviamente, todo era una trampa, y que los sueños de *Harry* eran visiones que el propio *Voldemort* le enviaba intentando atraerlo al Ministerio, pues allí se guarda algo a lo que sólo él tenía acceso: Una antigua profecía que habla de la caída del Señor Oscuro. La que motivó que *Voldemort* intentara asesinarlo de pequeño (para quitarse de en medio a aquel que según dicha profecía provocaría su caída).

Empieza el patetismo, y es que este grupete de niñatos da problemas a toda una cuadrilla de mortífagos, entre los que se incluyen *Bellatrix Lestrange* o el propio *Lucius Malfoy*. Tampoco se explica cómo es posible que dicha cuadrilla esté nada menos que en el Ministerio de la Magia.

Cuando ya están pillados de todas todas, aparecen unos cuantos miembros de la Orden, que aunque actúan bien (aunque decepcionante *Moody*, con lo bien que caía en el cuarto libro) y atrapan al grupo, no pueden con *Bellatrix Lestrange*, quien tras matar a *Sirius* acaba en un "duelo" personal con *Harry*. Pero aunque lo arrincona, lo que ella realmente buscaba, que era la profecía, no está a su alcance, pues esta resulta destruida durante la lucha.



Y si bien hasta aquí había habido acción y tal, la cosa se desborda con la aparición del mismísimo *Voldemort*, que no consigue matar a *Harry* debido a la intervención de... Sí, *Dumbledore*. De nuevo no destriparé nada, bastante hice poniendo en el anterior artículo un extracto de la conversación entre ambos, pero huelga decir que la lucha acaba sin un vencedor claro, y con *Voldemort* escapando.

Al menos la aventura sirve para que incluso *Cornellius Fudge* vea con sus propios ojos a *Voldemort*, con lo que ya el Ministerio advierte a la población del mundo mágico y se arreglan todas las injusticias que especialmente contra *Dumbledore* se habían venido cometiendo.

Obviamente, también tenemos la típica parrafada de final de libro en la que *Dumbledore* explica a *Harry* (y a nosotros) todo lo que hay que explicar, y añade información que ayuda a comprender la trama general de la historia de **HP**.

Sin embargo, el final final viene con *Harry* lamentando la muerte de *Sirius* y preguntando a *Nick Casi Decapitado* por la vida tras la muerte y todo eso. Al fin y al cabo, *Sirius* no "muere" de manera clara, sino que simplemente cae tras un portal y todos dicen que ha muerto, pese a lo cual *Harry* oía voces en él, voces que también oía *Luna Lovegood*. Lo cual, en realidad, no es un consuelo para él.

Y hasta aquí hemos llegado. Poco que añadir a las impresiones que ya di en la anterior entrega, sólo que ahora puedo detallarlas algo más ya que la otra vez no dije casi nada para no destripar el tema.

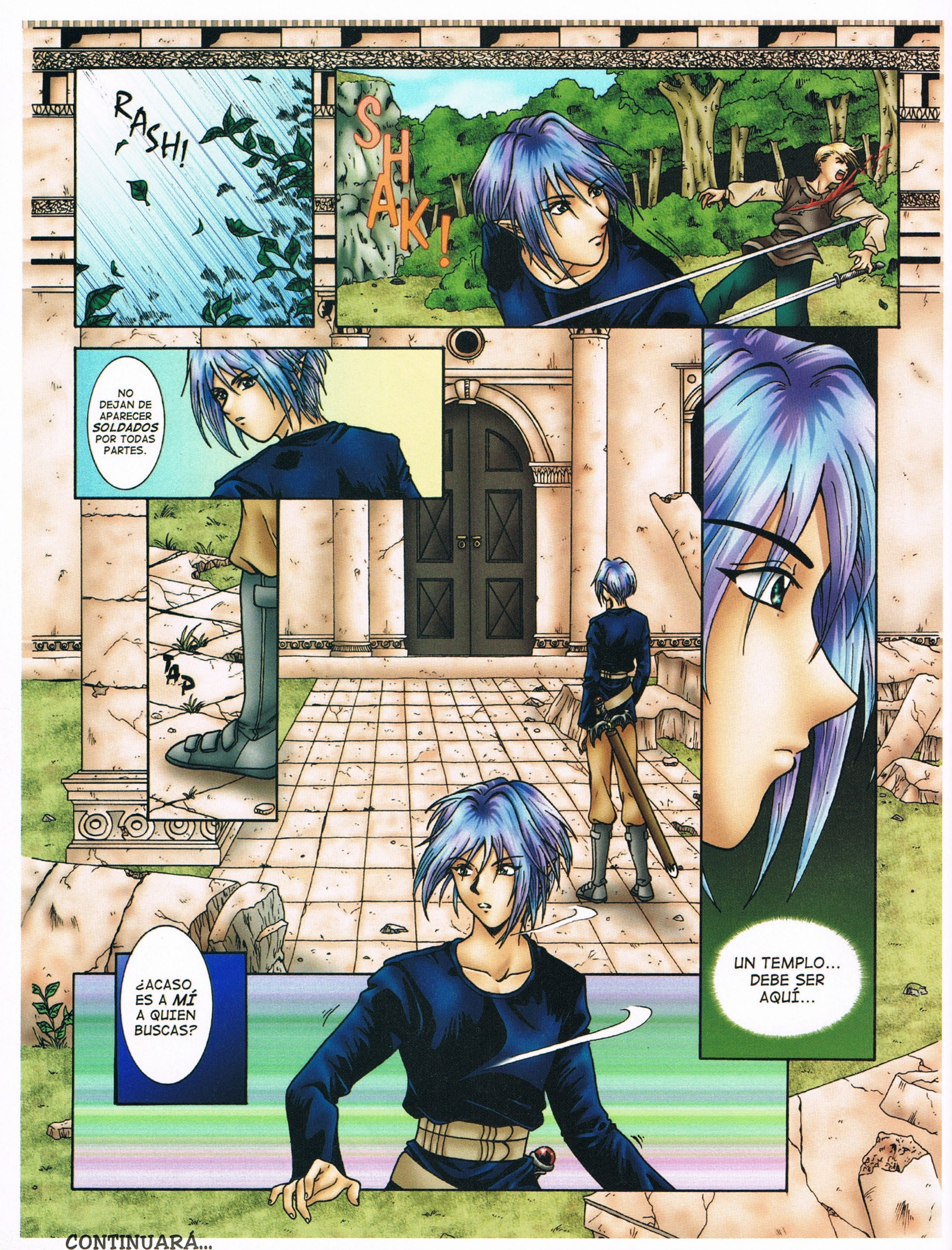
Básicamente, que este libro no ha sido tan bueno como el anterior (de hecho, personalmente me he aburrido como una ostra, y sólo las últimas 100 páginas han aliviado un poco este sentimiento. Quizá ayude el hecho de que estaba en inglés, y eso no motiva tanto como leerlo en tu propio idioma), y además que los siguientes serán cada vez peores, porque la autora está agotando todos sus recursos. A partir de ahora los cursos "normales" en Hogwarts presumiblemente serán un aburrimiento total, pues si en este libro no ha sabido hacerlo ameno y la cosa ha resultado un calco de los anteriores, menos todavía sabrá en los siguientes (espero equivocarme). Y en cuanto a la guerra contra *Voldemort*, ya se han dicho todos los secretos, ya se han enfrentado *Dumbledore* y *Voldemort*... No sé qué le puede quedar a *Rowling* para amenizar la cosa, quitando, claro, el enfrentamiento final entre *Harry* y *Voldemort* o esa "profecía" que hizo *Dumbledore* tras la huida de *Colagusano*...

En fin, como el libro tiene que estar a punto de aparecer en España, lo mejor es que os lo leáis vosotros mismos y saquéis vuestras propias conclusiones. Pero la cosa no termina aquí, ya que el mes que viene os ofreceremos un avance de la tercera película (incluyendo los actores, pues al parecer ya se conoce el intérprete de a *Sirius* (*Gary Oldman*), el de *Lupin* (*David Thelwis*) o el sustituto de *Richard Harris* como *Dumbledore* (*Michael Gambon* y no *Ian McKellen* como se ha dicho por ahí. De hecho, son muchos los rumores, pero creo que estos datos ya son definitivos). Se sabe incluso que la cuarta película la dirigirá *Mike Newell*, director entre otras de **Cuatro bodas y un funeral**), así como una breve comparativa entre libros y películas, pues aunque en esencia la cosa es muy fiel, hay ciertas cosillas que merece la pena comentar.

Lázaro Muñoz


SSHH... AGACHAOS...
SÓLO SON DOS.
NUESTRO INFORMADOR NOS DIJO QUE EL CAMINO ESTABA MUY VIGILADO.
PUEDE QUE SEA UNA *TRAMPA*.
NO OS MOVÁIS DE AQUÍ HASTA QUE ...
¿HUH? ¿PERO *DÓNDE*...?
ZAS
ZAS
UF
QUÉ *PACIENCIA* HAY QUE TENER ...


TAP
¿EH?
TAP
¡SON MUCHOS!
¡OH, NO! ERA UNA TRAMPA...
¿QUEEE?
NO.
¡DHAY! ¡TIENES QUE ECHARNOS UNA MANO!
TAP TAP TAP
YA OS LO ADVERTÍ. AHORA OS LAS APAÑÁIS COMO PODÁIS.
ADEMÁS, NO SON TANTOS. TU SOLITO PUEDES CON ELLOS.
¿CÓMO PUEDES HACERNOS ESTO?
¡MAL AMIGO! ¡ÉSTA TE LA GUARDO!


RASH!
SHAK!
NO DEJAN DE APARECER SOLDADOS POR TODAS PARTES.
UN TEMPLO... DEBE SER AQUÍ...
TAP
¿ACASO ES A MÍ A QUIEN BUSCAS?
CONTINUARÁ...

Texto por Eva Evrard

FRIKIS SIN DINERO

El aficionado al manganime tiene una afición bastante cara y desde Minami sabemos que a veces te gustaría poder leer más series o tener más merchandise y que no puedes... Pues bien, mes a mes vamos a ir dando unos consejos para que disfrutes de tu afición gastando poco dinero y sin recurrir al robo, que además de estar muy mal visto, es delito.

Leer manga sin tener un duro

Cada vez nos llegan más series que nos gustaría leer y cada vez son más caras. Pero con estos consejillos puedes leer más series de las que con tu paga podrías. Sólo tienes que ser bastante perspicaz y seguir unos pequeños consejillos.

-Si el dinero te alcanza a comprar algún manga, lo esencial es informarse bien de la serie que más se ajuste a tus gustos particulares, y para ello qué mejor que comprar la revista Minami y decidir según las novedades. Cuando ya hayas decidido tu manga, queda de acuerdo con tus amigos (o tu pareja) para no comprar todos la misma serie. Así podéis ir prestándoos los tomos entre vosotros, y con ello, leer todos varias series (y cuanto más amigos tengáis, mejor...). Pero ten cuidado con esos amigos gorrones que de pronto desaparecen de la ciudad con todos tus cómics, ¿eh? Un consejo para no perder a tus amigos: devuélveles los mangas en cuanto los hayas leído y procura tratarlos como si fuesen tu mejor tesoro, se pueden perder muchos amigos si no se tiene cuidado.

-Si tienes pocos amigos o resulta que no compran manga, busca en alguna tienda de cómics de vuestra ciudad e intenta hacer intercambio de mangas con otras personas también aficionadas. Si ya existe una lista de intercambio procura entrar a formar parte de ella, y si aún no existe, créala tú mismo poniendo algún cartel en esa misma tienda. Además de ser una forma de leer manga, también conocerás más aficionados como tú. A veces por internet también se encuentran listas de intercambio, pero son más difíciles de seguir y no tan seguras. Eso sí, si vas a intercambiar material hentai... Bueno, lo mejor es que no seas una persona escrupulosa y estés dispuesto a "despegar páginas" ^^U.

-Si lo que quieres es comprar series baratas, resulta bastante útil buscar en los anuncios de los periódicos tipo "cambalache", ya que hay gente que decide vender sus mangas a bastante buen precio. Procura que los vendedores sean personas de tu ciudad, para no gastarte mucho en el transporte o en el envío por correo. De vez en cuando se encuentran cosas interesantes en las tiendas de segunda mano o en los mercadillos, lugares donde se suele encontrar alguna serie antigua de esas que ya nadie conoce pero que en realidad son buenas. También en estos mercadillos hay videos de series de anime y de vez en cuando algún DVD, aunque esto es más extraño. No te olvides de tu tienda de cómics habitual, donde puede haber algún tipo de oferta como venta de tomos descatalogados o de segunda mano. Además en ocasiones los mismos propietarios de la tienda venden sus propias series a bastante buen precio.

-Si no tienes realmente ni un céntimo, acude a las bibliotecas de tu ciudad, donde últimamente además de libros muy interesantes, se prestan mangas y anime. También en algunos salones se ponen bibliotecas manga para cuando estás cansado y tienes ganas de leer un poco.

-Si cuando te hayas aburrido de tus mangas o el dinero escasee especialmente, siempre puedes recurrir a la venta de segunda mano y así contribuyes a que otros frikis sin dinero disfruten de buenas series como las tuyas, y de paso, ganas algún dinerillo para adquirir más material.

-Por último, siempre está el truco mundialmente conocido de leer manga en las propias librerías, pero esto sólo se puede hacer un par de veces hasta que los dependientes memorizan tu cara y te expulsan de la tienda de malas formas.



Operación Friki

El toque final a la primera edición

El disco



Cuando leáis estas páginas, el disco de la primera edición de Operación Friki ya estará fabricándose para que pueda estar a vuestra disposición durante el Salón del Manga de Barcelona. Una vez cerrado el repertorio, realizada la grabación y el resto de labores relacionadas con la producción, el resultado ha sido un trabajo digno, atractivo y que, esperamos, sea de vuestro agrado.

Lo primero es agradecer a todos vosotros, lectores, vuestra colaboración activa en el desarrollo de este álbum, primero participando en el concurso, y después colaborando con vuestros votos en algo tan importante como la selección de las canciones, el nombre del grupo e incluso aportando alguna letra en español. En español, sí, porque la idea inicial de hacer versiones inteligibles de nuestros temas favoritos, ha crecido gracias a las actuaciones que **Charm!** ha ido realizando por Salones y Jornadas. La experiencia nos ha demostrado que el aficionado medio, a pesar de todo, sigue prefiriendo escuchar las canciones en japonés, aunque no rechaza de plano una versión que, sobre todo, aún es para él desconocida. Es por eso que, durante la grabación, se realizaron registros en español y japonés de todas y cada una de las canciones, para, en una fase posterior, ir alternando ambos idiomas... algo que finalmente no se hará, ya que vamos a realizar una primera edición, de entrada limitada a 2.000 copias, donde, a precio sencillo, podréis haceros con un doble CD, el primero de ellos, con todo el disco en español, y el segundo, con el mismo disco, pero en japonés. Y, atendiendo a vuestras sugerencias, hemos decidido incluir también como extras las versiones en karaoke de los temas más populares, para que os pueda servir en vuestras quedadas, jornadas y reuniones.

Como valor añadido, hemos incorporado un grandioso libreto de muchas páginas, que contiene absolutamente todas las letras del disco, en español y en romanji (es decir, japonés en caracteres latinos), para facilitaros la labor de poder, si os apetece, cantarlas bajo la ducha. El libreto lleva, aparte de los divertidos dibujos de *Rafa del Río* ilustrando cada una de las letras, aportaciones de algunos de los dibujantes de estilo manga más populares del momento actual: *Nacho Fernández*, el popular autor de "**Dragon Fall**"; el conocido dibujante *David Ramírez*; *Ken Niimura*, autor suficientemente famoso entre vosotros; *Raquel Peinado*, ganadora del concurso del póster del presente Salón del Manga; *Studio Kôsen*, las autoras del shôjo nacional más cotizadas; además de algunos de los colaboradores habituales de la revista Minami: *Mariam*, *Cris Ortega*, *Studio Kawaii*, etc...

El repertorio del disco es el siguiente: "La tesis de un ángel cruel", de **Evangelion**; "Ese chico", de **SuperGals**!, originalmente, "Aitsu"; "¿No lo ves?, de **Dragon Ball GT**; "Florecen los cerezos", de **Love Hina**; "Solo no estás", versión del "Yubiwa" de la película de **Escaflowne**; "Esto sí es un blues", título definitivo del tema de la serie "**Cowboy Bebop**"; "Un tercio de puros sentimientos", que es como finalmente se titulará el tema de **Kenshin**, mientras que "Sobakasu", sigue siendo, como es lógico, "Pecas". "A veces, el amor..." es el título en español de "Toki ni ai wa", de la película de **Utena**, "Adolescencia"; Para la canción de **Card Captor Sakura**, hemos mantenido la traducción del original, "Platino", aunque todavía no sabemos qué tiene que ver este metal con la melodía. Cierran el repertorio "Todos juntos", versión de "Get Along" de **Slayers** y un tema extraí-

do del videojuego **Final Fantasy X**", "Suteki da ne", que ha quedado como "No sería mejor". Aunque a las fechas de cierre de este número todavía no habíamos acabado las mezclas, hemos decidido incluiros una premezcla, sin terminar, de uno de los temas, "Un tercio de sentimientos puros", para que vayáis haciendo boca. Disfrutadla, y tened en cuenta que no es la versión definitiva y por eso tiene algunos errores.

Aparte de las canciones elegidas por vosotros, hemos incluido tres temas extras que pensábamos complementaban perfectamente el disco, "Actriz frente al espejo", tema de apertura de **Kimagure Orange Road**; "Sukiyaki", tema titulado originalmente "Ue o muite aru yo", un viejo éxito de 1962 que ha sido la única canción pop japonesa que ha sido número uno en España, no en la voz original de *Ryu Sakamoto*, sino en la versión en español que realizaron los Blue Diamonds, un dúo de hermanos de origen indonesio; y era lógico que el disco se cerrara con el himno otaku por excelencia, "Tatakae Otaking", rebautizado para este disco "Lucharé", para este tema tan emblemático, las Charm! han contando con la colaboración de los tres compañeros de la final de Operación Friki que pudieron acercarse a Madrid: *Esther*, *Dani* y *Eva*, que cantaron algunas estrofas de la canción. Desgraciadamente, no pudimos contar, como era nuestro deseo, con el resto de los finalistas. También contaron con la colaboración de *Lázaro Muñoz*, que recitó la introducción del tema, con su muy reconocible voz. En el coro, no cabía la menor duda de que había que contar con un sencillo grupo de otakus, así que llamamos a nuestros amigos de la asociación NeoAtlantis de Getafe, que se desplazaron al estudio para poner sus voces en el grito de batalla de todo otaku que se precie "¡Tatakae!".

También podemos anunciaros que ya se ha puesto definitivamente en marcha la página web del Club de Fans Oficial de Charm!, la dirección es , una estupenda web con datos, imágenes, descargas, foro, letras e información sobre ellas, coordinada y dirigida por la gente de su club de fans. No esperéis a que nadie os lo cuente y conectaos ya.

OPERACIÓN FRIKI II LAS BASES

Os presentamos las reglas que marcarán Operación Friki II, básicamente las mismas que en la pasada edición, pero más estrictas y con algunas novedades.

Para empezar, se respetará al máximo lo de las plazas mensuales. Esto es, cada mes se escogen 3 finalistas, y no habrá excepciones. El año pasado lo cierto es que nos pilló un poco por sorpresa eso de que nadie enviara absolutamente nada hasta el último mes (y de hecho, los últimos días e incluso una vez pasada la fecha límite), y por eso decidimos escoger a todos los finalistas entre el aluvión final. Pero eso este año no pasará. Ahora ya sabemos que el concurso os interesa y que el único problema es que lo dejáis todo para el último momento, así que para administrar las cosas y permitirnos a nosotros ser más justos en las elecciones (es más fácil acertar si eliges entre 20 cada mes que si tienes que elegir entre 200 el último día), cada mes se escogerán 3 finalistas entre todas las obras enviadas ese mes. Y si algún mes se pierden plazas, pues se pierden.

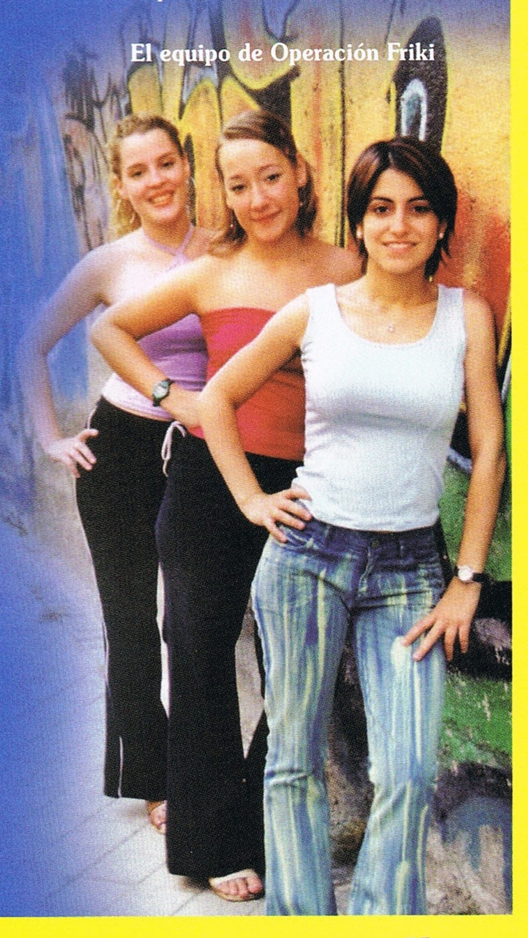
Abrimos ya los buzones con los siguientes plazos: Las revistas de febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2.004 presentarán tres finalistas cada una, a las cuales podréis votar hasta el 31 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2.004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music". Y recordad que estamos hablando de fechas de aparición de revista, los plazos de entrega son uno o dos meses antes, porque hay que tener en cuenta el tiempo que tarda la revista en hacerse.

El resto será muy similar a la mecánica de la primera edición: Cada concursante podrá enviar varias canciones, pero mínimo dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque es posible que aceptemos versiones, es decir, que seáis vosotros los que hagáis lo que nosotros, coger una canción, traducirla y adaptarla. Seguiremos informando. Y hablando de dicho CD, para concursar será indispensable presentar dos cupones, uno que se entregará en distintos números de Minami, y un cupón de participación que vendrá incluido en el disco de Charm!, en dicho cupón habréis de adherir el cupón que vendrá en sucesivas Minamis y enviarlo a la siguiente dirección: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos 725 28080 Madrid o bien al siguiente mail: , también, si queréis, podéis enviarlo a las dirección habituales de la revista, pero no es recomendable. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete, CD, o llegado el caso por Internet en MP3 (eso sí, ajustad la calidad para que no ocupen mucho o será difícil enviarlas). Necesitamos, asimismo, una fotografía vuestra y algo de info para, en el caso de que seáis seleccionados, poder reproducir vuestra imagen y datos.

Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas, en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

Y claro, las 3 ganadoras de la pasada edición no se pueden volver a presentar ^_^. Seguiremos el mes que viene con más sorpresas, que por problemas de espacio no hemos podido incluirlo todo.

El equipo de Operación Friki





Gran Hermanotaku 3

experiencia 0: la larga espera

Hitomi Kanzaki, tercera clasificada de Gran Hermanotaku R, después de su paso por el programa ha seguido con su vida con total normalidad. Son las 15:00 y la campana avisa a los alumnos de su instituto de que ha terminado la jornada escolar. Hitomi desde hace varios días ha estado teniendo varias visiones relacionadas con Pakouji Milá, el presentador del programa estrella de Minami TV. Pakouji había muerto en la anterior edición de GHotaku a causa de una accidental caída de un foco sobre su cabeza. Sin embargo, la pitonisa también venía recibiendo unas extrañas llamadas telefónicas de algún ser desconocido que le anunciaba que Pakouji seguía vivo... pero se resistía a creérselo. Hitomi se halla en el patio del colegio rodeada, como es habitual desde hace varios meses, de fans de GHotaku que le piden un autógrafo o que le eche las cartas. De repente, tal y como había predicho, suena su móvil con la melodía de la película "La Historia Interminable". La pantalla del móvil evidencia rotundamente que la llamada es de Pakouji... pero... ¿Pakouji no había muerto? Un escalofrío la recorre desde la punta de los pies (que por cierto, mantiene sin cortarse las uñas en homenaje a su amigo Zelgadiss) hasta el último pelo de su cabeza, pasando por el pubis. Temblorosa, pulsa el botón...

Hitomi: ¿Dí... Dígame?
Pakouji: Hola Hitomi, ¿cómo estás?
Hitomi: ¡Contró! No me lo puedo creer ¡¡Eres Lázaro Muñoz!!
Pakouji: Ains, niña, que no, que soy Pakouji desde el otro mundo.
Hitomi: Lo he venido presintiendo durante estos días, Pakouji Muñoz, ¡pero no me creo que estés vivo!
Pakouji: No, a ver Hitomi, estoy muerto, esto es una llamada desde el otro mundo... Y vamos rápido que con lo caras que son las llamadas desde el Paraíso me voy a quedar sin saldo. Quería pedirte una cosa, un gran favor. Necesito que me resucites.
Hitomi: ¿Resucitarte? Pero... No lo entiendo, ¿por qué? Al fin y al cabo es lo que en el fondo deseabas, dejar tu programa.
Pakouji: Sí, es cierto... Pero aquí arriba tienes mucho tiempo para meditar... He estado viendo cómo los frikis, al comprar la Minami cada mes, se sentían tristes. En sus caras venía reflejada la gran tristeza que sentían al quitar el plástico, abrir la revista y descubrir que ya no está su programa favorito relatado en sus páginas. He visto a quinceañeras llorando por mí, para que vuelva, he visto a frikis releyendo mil veces la sección, pidiendo a gritos de esperanza que vuelva, que vuelva Pakouji, que vuelva Gran Hermanotaku. Y por ellos quiero volver.
Hitomi (llorando): Está bien, reuniremos las Dragon Balls para resucitarte, Pakouji. Además, todos los ex-concursantes también te echamos de menos... Ahora mismo voy a mi gabinete 906 de esoterismo, pero en cuanto salga me reuniré con ellos y empezaremos la búsqueda...
Pakouji: Vale, hasta luego, petarda.

Hitomi, a pesar de sus esfuerzos, sólo ha podido contactar con su amigo Touya y Minako, alias Sailor Sex Bomb (anteriormente conocida como Sailor Melody y Sailor Ketchup).

Touya: Jo tía, esta tarde tenía que ir con Yukito a Zara a las rebajas... Es que tía, ya te vale, además has pasado de mi durante este año, tía. Ainsss, y ni siquiera te apuntaste a venir a la manifestación del día del orgullo gay... Además mi madre no hace nada más que aparecérseme y preguntar por ti, Hitomi. Me siento súper indignado con tu actitud.
Minako: Bueno, aquí nos hemos reunido para buscar las Dragon Balls, ¿Ok? Yo lo que he conseguido averiguar, mirando el tomo 43 de la serie del Toriyama, es que necesitamos el radar... Así que tenemos que ir a casa de Vegeta para que la histérica de su mujer nos dé el aparatejo... ¡Soy una rumbera! ¡Ja! Oye, Iori, la de la primera edición, vivía cerca de Vegeta... ¡¡Vamos a llamarla!!

Minako coge el móvil, con el logo de David Bustamante. En el plató de Minami TV, Iori está haciendo los ensayos para el programa que la contrató después de su paso por GHotaku, "El Diario de Iori". Suena el móvil de la chica Katsura, que recuerda a la canción de Enrique Iglesias, "Experiencia Religiosa", mientras uno de los ventiladores le levanta la falda y deja ver unas preciosas y sexys braguitas de encaje beige con unas no tan sexys alas de compresa blancas...

Iori: ¿O sea? ¿Sí? ¿O sea? ¿Minako? ¿Tía?
Minako: Iori, ¡rumbera! ¿Qué tal? Necesitamos que te pases por casa de Vegeta para que te dé el radar de dragón con el que resucitaremos a Pakouji.
Iori: Tía, qué súper guay. ¡Volveremos a ver, o sea, a Pakouji! Vale, cogeré mi Golf nada más salir y me paso por allí, o sea... Por cierto, me tienes que devolver ya mi secador, ¡tía! ¡O sea!

Minako apaga el móvil y, sorprendida, se fija en que el logo de Bustamante ha cambiado misteriosamente al de una falda levantada por el viento que deja entrever unas bragas blancas...

Iori se pasa por la Capsule Corporation... Justo cuando está tocando el timbre se le acerca Asuka...

Asuka: Oye ¡tú! Pija, ¿qué estás haciendo aquí?
Iori: Tía, de verdad, me parece súper fuerte que estés por aquí. O sea, me caes mal desde que te conocí... ¡Déjame en paz! ¡O sea! ¡Se lo voy a decir a mi novio!
Asuka: Mira, yo he llegado antes que tú, pija de mierda, y el radar lo llevaré yo y encontraré yo sola las Dragon Balls, porque yo soy la mejor, la número 1 y se lo quiero demostrar a todos mis fans otakus, ¿vale?
Iori: Jo tía, perdona que te diga, pero dejo de ser tu amiga. No eres nada de nada "chic". O sea. Además, me da igual, total... estoy súper vaga... Así que no me viene mal que las busques tú. Súper o sea. ¡Chachi!

Bulma, que ha oído la discusión, sale con Vegeta al patio de la casa... Iori se va en su Golf... al abrir la puerta sopla una gran ráfaga de viento del aire acondicionado del coche que deja ver sus majestuosas bragas de encaje.

Bulma: ¿El radar? OK, aquí está... Pero con una condición, ¡¡quiero ser una concursante de la próxima edición!! Jejeje. Con el pase de Vegeta en el programa hemos sacado más pelas en exclusivas que en un año de los más prósperos con la multinacional Capsule Corp. Hemos vendido hasta el bautizo de Bra. Jajaja.



No, no queremos que se nos acabe el chollo.

Asuka: Qué patética. Mira tipa, me pareces de lo peor. Venga tráelo...
Vegeta: Bulma que se lo des ya... Además ya me encargaré yo de "hablar" (nótese la sonrisilla irónica de Vegeta...) con el mierda ese para que te enchufe en la próxima edición. ¡Je!

Iori, al llegar a casa, le dijo a su mayordomo que pusiera al corriente de lo sucedido con Asuka y el radar a todos los exconcursantes de Gran Hermanotaku... Así que, justo cuando Asuka está dispuesta a irse subida en su Eva por toda la ciudad (ella es así de fina, ya lo sabéis), llega toda la troupe de concursantes...

Madoka (fumando): A ver, Asuka, no dejaremos que te lleves el radar... Por cierto... ¿Cuántos escalones tiene tu Eva para subir a la cabina?
Usagi (haciendo sus típicas posturitas): Muy bien dicho Madoka, ¡no dejaremos que te lleves el radar...! ¡¡Pristina Puta, dame el poder!!
Asuka: Argggggg, ¡me estáis rayando! ¡Adiós imbéciles! ¡Imbéciles! ¡Iros todos a tomar por culo!

Asuka lanza el aparato a la peña y entra en la cabina del Eva... Kenshin pega un majestuoso salto y lo coge al vuelo. La chica alemana se dispone a irse con su robot pero descubre aterrada que se le han gastado las pilas. Mala suerte... se tendrá que quedar con todos...

Asuka: ¡Mira que dije en la central Nerv que le pusieran pilas alcalinas! ¡Qué incompetentes!
Ryo: Asukita mía, ¡¡Cuánto tiempo sin verte amorsitoooo!!
Misato (atizando a Ryo con un mazo de 100 toneladas): ¡¡Cállate ya, que estás más salido que yo!! Que ya es decir... Por cierto, ¿dónde está mi niñito Conan?
Ranma: Mmmm... ¿y también faltan Utena y Ryoga? ¿Dónde se habrán metido? Miki y Yuu no vendrán, están veraneando en EEUU (pa' variar).
Itsuki (mostrando una tele portátil): Mirad lo que dicen en la tele...

"Las concursantes de Granhermanotaku Utena Tenjô y Anthy Himemiya en estado GRAVE por un accidente automovilístico. Sucedió el pasado martes, cuando Utena y Anthy se disponían a llegar al programa Crónicas Namekianas...
Hace un par de meses, Utena y Anthy reconocieron su amor en el mencionado programa, donde participan como tertualianas. El coche en el que iban iba chorreando aceite hasta que al final se les fue el control del automóvil y cayeron por un barranco perdido de la sierra. Curro Jiménez dio parte a la policía. Black Jack se está encargando de reconstruir los rostros de las dos chicas, totalmente destrozados. ¿Deberías hablar ahora de Anthy como "La novia del cardo"? Seguiremos informando."

Itsuki: ¡Qué fuerte! Vaya me estoy poniendo tan nerviosa con este acontecimiento que creo que me voy a desnudar...

Itsuki se desnuda y Ryo babea detrás de ella... Los dos se largan por ahí...

Zelgadiss (susurrándole a Lina): Buff, cuánto me arrepiento de haber formado parte de este programa...
Lina: Jajaja. Pero macho, ¿de qué te quejas? Si tu participación en el programa fue de una importancia igual de relevante que la de Quique en Verano Azul.
Sanosuke: Pues con todas las tonterías ya se ha pasado el día, es completamente de noche y no hemos buscado absolutamente nada...

Justo al decir esto, Sano escucha pasos tras de sí. De la penumbra aparece la sombra de un enano cabezón con un saco al hombro...
"Mirad, ¡es David el gnomo!" -exclama Sanosuke- Sin embargo es Conan, que sale con el mismo saco mencionado anteriormente, al que se le añade una gran gota de sudor a sus espaldas...

Conan: No, no soy David, es pariente mío... A ver, yo ya sabía todo lo que estaba ocurriendo, era lógico. Bastaba mirar que en cielo había dos nubes con forma de los ojos y el miembro viril de Pakouji. Estaba claro y era elemental que este chico pedía su resurrección, lo sabía. ¡Soy el mejor!

Conan vacía el saco del que salen todas las Dragon Balls. Todos se ponen alrededor y Conan pide al Shen-Ron que resucite a Pakouji. El Dragón, un poco harto ya de resucitar a tanta gente, le dice que si no puede ser algo más original... que ya está MUY rayado. El dragón desaparece... Todos se quedan extrañados, parece que la lagartijilla sagrada se ha ido sin hacer su trabajo...

Vegeta: Maldito puto dragón hijo de perra... ¿Pero ha resucitado al piltrafilla ese o no?

De repente, de la niebla dejada por el dragón aparece un gran ojo cerrado... Suena la sintonía de Gran Hermano...
El ojo se abre y de su pupila sale Pakouji...

Pakouji: ¡¡Hola!!

Todos se acercan y empiezan besarlo, zarandearlo, lanzarlo hacia arriba e incluso escupirle. Después de haberse comido los jamones y el chorizo que ha traído Kenshin de la carnicería, todos continúan la juerga (y las broncas y malentendidos también) y se van de cañas con Pakouji. Todos se preguntan quiénes serán los nuevos concursantes de la próxima edición, aparte de Bulma, claro, pero Pakouji no suelta prenda. Para ello tendrán que comprar la Minami... como tú. Nos vemos dentro de poco con Gran Hermanotaku eXPerience. Lo habéis pedido, lo estabais anhelando. La larga espera ha terminado. No faltéis, lo pasaremos muy muy bien...

Pakouji Milá
(Dibujos realizados por Mimi)

Sugerencias, dibujos, críticas y cualquier tipo de aportación a la sección, enviadla a o a la dirección:

Gran Hermanotaku
Apdo. Correos 1221
02080 Albacete

En esta edición serán comentadas las preguntas, emails y cartas que mandéis. ¡Gracias!

¡Konnichiwa otakus del mundo mundial que nos seguís mes a mes aquí, en **Minami**. *Ogenki desuka* (o lo que es lo mismo en jerga nipona: ¿cómo estáis?). Pues yo estoy deseando ir a algún salón del manga y devorar miles y miles de ejemplares de las series que más me gustan (que este verano ha habido un montón y no he podido acercarme a ninguno), o dejarme la voz en el *karaoke* con canciones como las del CD de Charm. Mientras tanto sigo aquí con los montones de cartas que nos llegan (sí, lo tendríais que ver, algún día quedaré enterrado entre todas las cartas de los miles de otakus que nos siguen mes a mes en **Minami** ^_^!). Ale, a cuidarse de este otoño tan fresquito y vamos ya con el correo, aunque no sin antes ofreceros el e-mail del mes. Atención porque no tiene desperdicio:

> *"porfavor les ruego envienme todos los minamis que tengan gratis(numeros diferentes)porfavor envienlos a:*(dirección de correo electrónico omitida para garantizar el anonimato) *espero sus respuestas muchas gracias si me escriven las dare mi direccion muchas gracias"*

Es decir, no es ya que pida (sin que al parecer sepa lo que son las comas) todos los números de Minami, especificando que tienen que ser diferentes y no que le mandemos mil copias del mismo por si somos tontos, la cosa está en que quiere que se las enviemos por correo electrónico. Y mira que yo he empujado la revista, pero que no pasa por el cable, tú...

CORREO

Aitor Sendino. Este otaku nos pregunta si alguna editorial tiene pensado editar **Samurai Deeper Kyo**. Pues la respuesta es sí, los rumores dicen que se va a editar en nuestro país aunque el nombre de la editorial que lo publique es incluso más secreto que la edad real de *Marujita Díaz*, así que estad atentos al bloque de noticias que sale en las primeras páginas de la revista. Más cosas que nos pregunta *Aitor*, **Blame!** seguirá siendo editada ya que, a pesar de que el autor se ha metido en nuevos proyectos como el de *Wolverine* (*Lobezno* para los amigotes hispanoparlantes), es anterior a los nuevos trabajos que nos menciona en su carta. Así pues, y si mis cálculos no me fallan, tendremos **Blame!** para rato ;). ¿Anime de **Oruchuban Ebichu**? De momento sólo está editado en DVD en Japón y traerla aquí sería un poco complicado; más que nada por la cantidad de bromas que hacen referencia a la vida cotidiana japonesa y los dolores de cabeza que le darían al pobre traductor japonés-español ¬_¬U. Pero bueno, también pasaba lo mismo con **Crayon Shinchan** y se consiguió traducir en su momento. Aunque **Ebichu** está algo más cargada que las aventuras del pequeño exhibicionista nipón y además la hámster prota es constantemente aporreada y maltratada por su ama en la serie (seguro que más de uno se queja porque la serie refleja maltratos a animales y cosas de estas que, al fin y al cabo, son totalmente ficticias).

Utena Tenjou. Primero de todo, ¿cuántos millones de *Utenas Tenjou* hay por el mundo? Chán-Chán! (música de intriga), no se sabe pero muchas; así que por favor poned vuestros nombres reales que si no no sé quién ha escrito la carta ^_^U. Bueno, esta chica tan maja, con el pseudónimo de su personaje manganime favorito, nos escribe una carta de buen rollito y nos envía una historia corta (me ha gustado mucha la carta ^_^). Pero, atención, no es una historia cualquiera la que nos manda, no. Yo mismo he alucinado porque no me imaginaba que alguien hiciese una narración *yaoi* sobre (Chán-Chán!) *Squall* y *Seifer*, los dos protas del videojuego **Final Fantasy VIII** (increíble, ¿no?). Pues, buffff, me he quedado sin palabras tras leer esta narración con tan alto contenido sexual entre hombres y esas cosas de las que no tengo experiencia jojojo ^_^U, pero creo que a muchas chicas como tú les gusta el *yaoi* y no el *hentai* (decidme por qué, por favor, ¡lo queremos saber todos los otakus del planeta!). De *yaoi* la verdad es que no sé mucho, pero ya le pasaré la historia a alguna amiga que le gusta mucho para que opine. ¡Ah! Y la historia es corta, a ver si le hacemos un pequeño hueco en la revista un día de estos para que alucinéis con el "arte" de nuestros lectores. Yo mismo he flipado... o_O (*NdL: Demasiado fuerte, no conviene olvidar que esta revista se la leen niños también*).

Carmen María Lobato. ¿Qué puedes hacer para que tu familia no piense que eres una niña pequeña por ver dibujos animados o anime? Vamos a ver, lo que podéis hacer tú y el resto de otakus que tenéis el mismo problema es enseñar a vuestras familias algún anime con contenido para adultos o serios (no me miréis mal que no me refiero a nada *hentai* ¬_¬U). Es decir, que hay muchos animes que no son para nada "de críos" y que tratan temas muy profundos (bueno, también hay mangas de todo tipo, como por ejemplo uno cuyo prota es el emperador de Japón; sí, sí, es verídico). Y si realmente lográis que vean un anime así y que lo entiendan, quizá no piensen que sois críos por ver anime. Más cosas que dices en la carta: diferencias entre qué es *manga* y qué es *hentai*: un *manga* es una publicación de historias tipo cómic pero de origen japonés (la palabra *manga* lo dice todo xD) y *hentai*, también llamado *ecchi* aunque en realidad no son exactamente lo mismo, es un género para adultos en el que destacan escenas de sexo, sexo y más sexo chico-chica. Luego está el *yaoi*, del que ya hemos hablado en algún momento, el *shojo* (manga normalmente destinado a chicas), el *shonen* (manga normalmente destinado a chicos) y muchos más tipos que si queréis algún día os explico ^_^!

Hasta aquí algunas de las cartas que nos llegan, el próximo mes más. No os preocupéis si no veis vuestro nombre o vuestra carta por aquí, hay miles (millones) de cartas, un correero atareadísimo y el servicio de correos que ya sabéis cómo va. Vuestras cartas aparecerán por aquí un día de estos, paciencia ^_^. Me despido diciendo: *mata raigetsu*! (¡hasta el mes que viene!). Cuidaos mucho y disfrutad de este mes otoñal tan majo. ¡Ah! Empezad ya a enviar los dibujos de Navidad si queréis verlos por aquí a tiempo! ¡Nos leemos!

Argonath



Verónica Fernández

MISIVAS BREVES

A Diana Damielian. Hola *Diana*, ¿querías una opinión sobre tus dibujos? Vamos a ver, están muy bien a pesar de que no los resaltas mucho con rotulador. Una cosa que queda genial en los dibujos es sombrearlos con diferentes colores para que se vea un efecto 3D, pruébalo que va muy bien. ¡Un abrazo!

A Jessica Sánchez. En el CD de **Minami** vienen una serie de programas para que puedas ver los videos codificados en *divx*. Mira los que vienen con el CD, que normalmente ponemos los más utilizados. Vaya lista más larga de series que te gustan nos has enviado, casi ocupa toda la página ^_^U



Natalia Risquez

A Beatriz Martínez. Hola *Bea*, ¿qué tal fue la selectividad? ¿Entrarás en la misma universidad que yo? (No, no es la *Todai* >_<). Así me gusta, que los otakus nos escriban cosillas de ellos mismos, de su vida, de qué es lo que hacen, qué les gusta, etc. Dejo constar aquí que das la enhorabuena a *Leticia CA* por su artículo de **Sailor Moon** del número 38 (que como nos pones en la carta, te hizo descubrir muchas cosas de la serie que no sabías) y a *Lázaro-sama* por su lucha contra la incultura y las faltas de ortografía. Un beso desde aquí y esperamos muchas más cartas así ^_^.

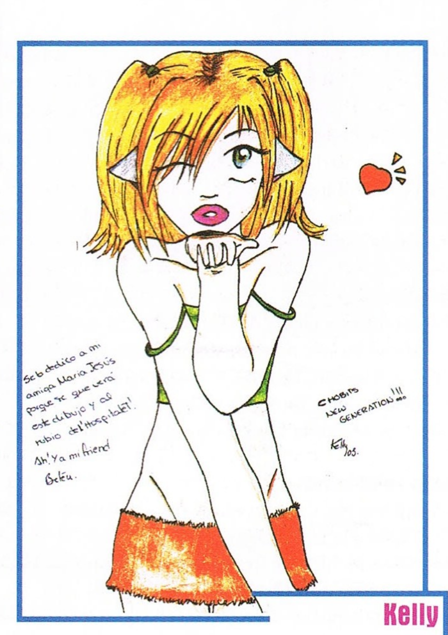
A Ana Mª Sánchez. Las pelis de **Evangelion** que buscas ya salieron a la venta (bueno, queda una que saldrá en breve). En el CD de la revista normalmente viene un listado de tiendas especializadas de todo el país, míratelo ;). Sobre lo que opinas del padre de *Shinji*: que es muy malo y que crees que se han pasado de malo que es. Pues bien, si no hubiera malos en los animes la verdad es que serían bastante aburridos, todo muy *happy* y muy *kawaii* pero sin ninguna emoción, muy soso. Así pues, larga vida a los malos de animes y manga ya que sin ellos nos aburriríamos un rato.

© COPYRIGHT BELLAS '03

Bellas

A Natalia Risquez. ¡Hola Natalia! A ver, para mejorar tus dibujos lo que puedes hacer primero de todo es olvidarte del boli de toda la vida y usar un rotulador de punta fina que suelen ir mucho mejor para repasar los contornos del dibujo (ejemplo: los archi-conocidos *rotring*). Suerte y mucha paciencia ^_^

A María Romero. Hay series *Shojo* que están bastante bien. Si no pudiste ir al Salón del Cómic de Granada y buscas merchandise de tus series favoritas prueba mirando el listado de tiendas que vienen en el CD de la revista (me repito más que la cebolla italiana, lo sé). Y lo que pones en tu carta: "me gustaría mandarle un beso y un abrazo desde Granada a *Lázaro*, *Paco Benítez* y todos los que hacéis la revista". Pues eso, aquí lo dejo escrito, gracias y a seguir como hasta ahora ^_^



Kelly

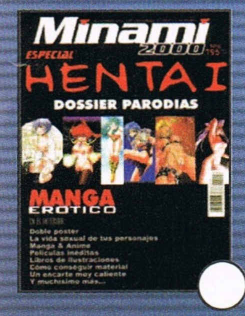
A Alberto Alcaraz. Sí, los precios de los mangas en general están por las nubes pero qué le vamos a hacer. ¿Querías que te recomendara una serie estilo **Excel Saga**? Pues, uhmm, pregunta difícil, mírate el manga de **Katteni Kaizo** (**Las guarradas de Kaizo**) que es para alucinar (¿cómo se les puede ir la olla tanto a los japonesitos?) y mini-series anime como **Puni Puni Poemi** (cuya protagonista es la chica nipona que dobla a *Excel* xD). Ale, ¡un saludo desde la redacción!



María Romero

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami















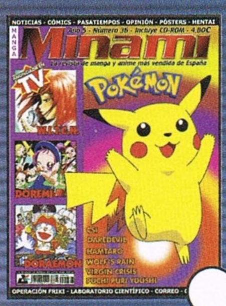






















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €
SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €
Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

MODALIDAD DE PAGO

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
☐ Con tarjeta de crédito: NIF:
FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.

CONTINUARÀ

VIA LAYETANA 29, 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21
E-MAIL · enric@continuara.jazztel.es

